

# ПАРКАН

## ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ



ЧАСТЬ 1

# Руководство пользователя

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ. ЧАСТЬ 1.**

© 2001-2002 Nikita Ltd. Все права защищены.

Все упомянутые товарные знаки являются исключительной собственностью их владельцев.

# Содержание

## Содержание ..... 3

### 1 Технические требования и описание установки игры. . 7

1.1 Технические требования. 7

1.2 Поддержка графических  
3D-ускорителей. .... 7

1.3 Установка игры. .... 9

### 2 Предыстория игры. .... 12

2.1 ... Давным-давно, в не  
очень далеком будущем ...  
..... 12

2.1.1 Кто Вы? ..... 13

2.1.2 Миры Зеленого Кольца.  
Хронология. .... 14

2.1.3 Метрополия и колонии. 17

2.1.3.1 Миротворцы. .... 17

2.1.3.2 Лес. .... 18

2.1.3.3 Повстанцы. .... 21

2.1.3.4 Технология. .... 24

2.1.3.5 Экологический баланс. 26

2.1.3.6 Хранители. .... 27

2.1.3.7 Недовольные. .... 30

2.1.3.8 Колонисты. .... 32

2.1.3.9 Зеленое Кольцо. .... 33

2.1.3.10 "Parkan" и парканы  
(parkans). .... 35

2.1.3.11 Метрополия и колонии. 39

2.1.4 Лабиринт. .... 43

2.1.4.1 Место действия. .... 43

2.1.4.2 "Пилигрим". .... 44

2.1.4.3 Мятаж. .... 48

2.1.4.4 Apple Pie Law. .... 50

2.1.4.5 Карелла. .... 52

2.1.4.6 Портал Девиса. .... 53

2.1.4.7 "Генераторы" и  
"телепорты". .... 55

2.1.4.8 Лабиринт. .... 56

2.1.4.9 Загадка Лабиринта. ... 59

2.1.5 "Железная стратегия". ... 61

2.1.5.1 Силы безопасности. ... 61

2.1.5.2 Поющий пророк. .... 63

2.1.5.3 Автономные поселения. .  
65

2.1.5.4 Одиссея Дональда  
Баллена. .... 68

2.1.5.5 Виндиго. .... 71

2.1.5.6 Блокада. .... 73

2.1.5.7 Утечка информации. ... 76

2.1.6 Финал. .... 78

2.1.6.1 Разгром. .... 79

2.1.6.2 Напутствие Дика Логана.  
82

2.1.7 Ну, а как же Вы? ..... 85

### 3 Описание главного меню и настроек игры. .... 87

3.1 Главное меню игры.  
Общее описание. .... 87

3.2 Демо. .... 87

3.3 Начать игру. .... 87

3.3.1 Кампании. .... 87

3.3.2 Одиночные миссии. ... 88

3.3.3 Сетевые игры. .... 89

3.3.3.1 Сетевые игры. Режим сер-  
вера. .... 89

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

|                                                                                        |     |                                                                             |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------------------------------------------------------------------------|-----|
| 3.3.3.2 Сетевые игры. Режим клиента. . . . .                                           | 91  | 4.1.2.5 Экран сенсорной системы и способы целеуказания. 102                 |     |
| 3.3.3.3 Использование лобби-сервиса для многопользовательской игры через Интернет. . . | 91  | 4.1.2.6 Прочие индикаторы экрана сенсорной системы. . . . .                 | 103 |
| 3.3.4 Уровни сложности игры. .                                                         | 92  | 4.1.2.7 Индикатор состояния цели. . . . .                                   | 105 |
| 3.4 Загрузка игры. . . . .                                                             | 92  | 4.1.2.8 Индикатор повреждений. 106                                          |     |
| 3.5 Настройки. . . . .                                                                 | 93  | 4.1.2.9 Спутниковая карта. . . .                                            | 106 |
| 3.5.1 Видео. . . . .                                                                   | 93  | 4.1.2.10 Сервисные функции. .                                               | 107 |
| 3.5.2 Аудио. . . . .                                                                   | 93  | 4.2 Управление группой ведомых. . . . .                                     | 108 |
| 3.5.3 Управление игрой. . . .                                                          | 93  | 4.3 Управление в командном (стратегическом) режиме . . . . .                | 109 |
| 3.5.3.1 Управление. . . . .                                                            | 94  | 4.3.1 Доступ в режим командного (стратегического) управления. . . . .       | 109 |
| 3.5.3.2 Манипуляторы. . . . .                                                          | 94  | 4.3.2 Камера командного (стратегического) режима управления. . . . .        | 109 |
| 3.6 Авторы. . . . .                                                                    | 95  | 4.3.3 Выход из командного (стратегического) режима управления. . . . .      | 110 |
| <b>4 Режимы управления игрой. 96</b>                                                   |     | 4.3.4 Основное меню командного (стратегического) режима управления. . . . . | 110 |
| 4.1 Управление объектом от первого или от третьего лица. . . . .                       | 96  | 4.3.4.1 Меню варботов, управление варботами в командном режиме. . .         | 110 |
| 4.1.1 Управление движением Капитана и варботов. . 97                                   |     | 4.3.4.2 Выбор варбота или группы варботов. . . . .                          | 111 |
| 4.1.1.1 Управление Капитаном. 97                                                       |     |                                                                             |     |
| 4.1.1.2 Управление варботом. 97                                                        |     |                                                                             |     |
| 4.1.2 Приборы и индикаторы, используемые для управления объектом. 99                   |     |                                                                             |     |
| 4.1.2.1 Прицел. . . . .                                                                | 99  |                                                                             |     |
| 4.1.2.2 Система регулировки увеличения прицела. . . 99                                 |     |                                                                             |     |
| 4.1.2.3 Инфравизор. . . . .                                                            | 99  |                                                                             |     |
| 4.1.2.4 Блок индикаторов систем вооружения. . . . .                                    | 100 |                                                                             |     |

|          |                                                                  |            |
|----------|------------------------------------------------------------------|------------|
| 4.3.4.3  | Методы отдачи приказов.                                          | 113        |
| 4.3.4.4  | Экран варбота.                                                   | 116        |
| 4.3.4.5  | Меню управления зданиями.                                        | 117        |
| 4.3.4.6  | Прочие указатели и сервисные функции.                            | 121        |
| 4.4      | Дополнительные системы.                                          | 122        |
| 4.4.1    | Бортовой компьютер, журнал и система помощи.                     | 122        |
| 4.4.2    | Экран системных сообщений.                                       | 123        |
| 4.4.3    | Игровое меню.                                                    | 123        |
| 4.4.4    | Коммуникационная система.                                        | 123        |
| 4.4.5    | Просмотр боевого задания.                                        | 124        |
| <b>5</b> | <b>Боевые роботы (варботы): конструирование и использование.</b> | <b>125</b> |
| 5.1      | Типы варботов.                                                   | 125        |
| 5.2      | Конструктор роботов.                                             | 127        |
| <b>6</b> | <b>Здания и их назначение.</b>                                   | <b>130</b> |
| 6.1      | Важнейшие функциональные подсистемы зданий.                      | 130        |
| 6.2      | Описание отдельных зданий.                                       | 131        |
| 6.2.1    | Здания работы «Зодчих».                                          | 131        |
| 6.2.2    | Обычные здания полевых лагерей.                                  | 132        |

|          |                                                              |            |
|----------|--------------------------------------------------------------|------------|
| <b>7</b> | <b>База Данных.</b>                                          | <b>133</b> |
| 7.1      | Здания.                                                      | 133        |
| 7.1.1    | Артефакты расы "Зодчих".                                     | 133        |
| 7.1.2    | Стандартные сооружения автономных баз.                       | 135        |
| 7.1.2.1  | Бункер.                                                      | 135        |
| 7.1.2.2  | Склад.                                                       | 136        |
| 7.1.2.3  | Завод.                                                       | 137        |
| 7.1.2.4  | Лаборатория.                                                 | 138        |
| 7.1.2.5  | Шахта.                                                       | 139        |
| 7.1.2.6  | Боевые башни.                                                | 140        |
| 7.1.2.7  | Прочие здания.                                               | 141        |
| 7.2      | Варботы.                                                     | 142        |
| 7.2.1    | Шасси Варботов.                                              | 142        |
| 7.2.1.1  | Малые шасси.                                                 | 143        |
| 7.2.1.2  | Легкие шасси.                                                | 144        |
| 7.2.1.3  | Средние шасси.                                               | 145        |
| 7.2.1.4  | Тяжелые шасси.                                               | 146        |
| 7.2.2    | Башни.                                                       | 148        |
| 7.2.2.1  | Малые башни.                                                 | 149        |
| 7.2.2.2  | Легкие башни.                                                | 149        |
| 7.2.2.3  | Средние башни.                                               | 150        |
| 7.2.2.4  | Тяжелые башни.                                               | 153        |
| 7.2.3    | Системы вооружений.                                          | 155        |
| 7.2.3.1  | Системы вооружений и боеприпасы варботов малого типоразмера. | 157        |
| 7.2.3.2  | Системы вооружений и боеприпасы легких варботов.             | 159        |
| 7.2.3.3  | Системы вооружений и боеприпасы средних варботов.            | 161        |

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

|                                                                   |            |
|-------------------------------------------------------------------|------------|
| 7.2.3.4 Системы вооружений и боеприпасы тяжелых варботов. . . . . | 166        |
| 7.2.3.5 Системы вооружений и боеприпасы зданий. . .               | 174        |
| 7.2.4 Внутренние системы. .                                       | 178        |
| 7.2.4.1 Броня. . . . .                                            | 179        |
| 7.2.4.2 Энергоблок. . . . .                                       | 182        |
| 7.2.4.3 Двигатели. . . . .                                        | 185        |
| 7.2.4.4 Генератор защитного силового поля. . . . .                | 188        |
| 7.2.4.5 Генератор помех. . . .                                    | 192        |
| 7.2.4.6 Система автоматического ремонта. . . . .                  | 195        |
| 7.2.4.7 Блок сенсоров. . . . .                                    | 198        |
| 7.2.4.8 Дефлектор - излучатель силового поля. . . . .             | 201        |
| 7.3 Неопознанные летающие объекты. . . . .                        | 205        |
| <b>8 Полезные советы молодым капитанам. . . . .</b>               | <b>209</b> |
| <b>9 Авторы. . . . .</b>                                          | <b>211</b> |

## 1 Технические требования и описание установки игры.

### 1.1 Технические требования.

Пожалуйста, обратите внимание, что для успешного запуска игры "Parkan. Железная стратегия" Вам необходим персональный компьютер со следующими минимальными системными требованиями:

- MS Windows® 95 (OSR 2, OSR 2.1), 98, ME, XP
- MS DirectX™ версии 8.1 или выше
- Процессор Intel Pentium® II (рекомендуются Intel Pentium® III или AMD Athlon®).
- 64 MB RAM и выше (рекомендуется 128 Mb RAM)
- 200 MB свободного пространства на жестком диске
- MS Direct 3D™-совместимый графический ускоритель
- MS Windows®-совместимая «мышь», поддерживается управление «джойстиком»
- MS Windows®-совместимая звуковая карта

Пожалуйста, обратите внимание, что для успешного запуска игры на системном диске Вашего персонального компьютера должно остаться не менее 250 MB свободного пространства.

### 1.2 Поддержка графических 3D-ускорителей.

Игра "Parkan. Железная Стратегия" поддерживает графические 3D-ускорители на базе микросхем:

#### Производитель NVIDIA

- **nVidia TNT**  
(драйвер nVidia Reference Detonator 23.11 и выше)
- **nVidia TNT2**  
(драйвер nVidia Reference Detonator 23.11 и выше)
- **nVidia Vanta**  
(драйвер nVidia Reference Detonator 23.11 и выше)
- **nVidia GeForce 256**  
(драйвер nVidia Reference Detonator 23.11 и выше)
- **nVidia GeForce 2 Go**  
(драйвер nVidia Reference Detonator 23.11 и выше)
- **nVidia GeForce 2 MX**  
(драйвер nVidia Reference Detonator 23.11 и выше)
- **nVidia GeForce 2 Ti/Pro/GTS**  
(драйвер nVidia Reference Detonator 23.11 и выше)

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

- **nVidia GeForce 2 Ultra**  
(драйвер nVidia Reference  
Detonator 23.11 и выше)

- **nVidia GeForce 3**  
(драйвер nVidia Reference  
Detonator 23.11 и выше)

- **nVidia GeForce 3 Ti**  
(драйвер nVidia Reference  
Detonator 23.11 и выше)

- **nVidia GeForce 3 MX**  
(драйвер nVidia Reference  
Detonator 23.11 и выше)

- **nVidia GeForce 4 Ti**  
(драйвер nVidia Reference  
Detonator 23.11 и выше)

- **nVidia GeForce 4 MX**  
(драйвер nVidia Reference  
Detonator 23.11 и выше)

Веб сайт производителя -  
<http://www.nvidia.com>

### **Производитель Matrox**

- **Matrox G200**  
(для Win9x/Me версия драйвера  
6.23.03 и выше)

- **Matrox G400**  
(для Win9x/Me версия драйвера  
6.21.03 и выше)

- **Matrox G400 DualHead**  
(для Win9x/Me версия драйвера  
6.21.03 и выше)

- **Matrox Millenium G450**

- **Matrox Millenium G550**

Веб сайт производителя -  
<http://www.matrox.com>

### **Производитель ATI Tech.**

- **ATI Rage 128**  
(для Win9x/Me драйвер версии  
4.12.6292 и выше)

- **ATI Radeon DDR**  
(для Win9x/Me драйвер версии  
4.13.9009 и выше  
для Win XP драйвер версии  
6.13.10.6015 и выше)

- **ATI Radeon 7000**  
(для Win9x/Me драйвер версии  
4.13.9009 и выше  
для Win XP драйвер версии  
6.13.10.6015 и выше)

- **ATI Radeon 7200**  
(для Win9x/Me драйвер версии  
4.13.9009 и выше  
для Win XP драйвер версии  
6.13.10.6015 и выше)

- **ATI Radeon 7500**  
(для Win9x/Me драйвер версии  
4.13.9009 и выше  
для Win XP драйвер версии  
6.13.10.6015 и выше)

- **ATI Radeon 8500 LE**  
(для Win9x/Me драйвер версии  
4.13.9009 и выше  
для Win XP драйвер версии  
6.13.10.6015 и выше)



## ■ ATI Radeon 8500

(для Win9x/Me драйвер версии  
4.13.9009 и выше  
для Win XP драйвер версии  
6.13.10.6015 и выше)

Веб сайт производителя -  
<http://www.ati.com>

## Производитель 3Dfx

### ■ Voodoo 2

(для Win9x/Me драйвер версии  
3.02.02 и выше)

### ■ Voodoo 3

(для Win9x/Me драйвер версии  
1.04.00 или 1.07.00)

### ■ Voodoo 4

(для Win9x/Me драйвер версии  
1.00.01 и выше)

### ■ Voodoo 5

(для Win9x/Me драйвер версии  
1.00.01 и выше)

### ■ Voodoo Banshee

(для Win9x/Me драйвер версии  
1.04.00 и выше)

Веб сайт производителя -  
<http://www.3dfx.com>

## Производитель S3

### ■ S3 Savage 2000

(для Win9x/Me драйвер версии  
9.51.11 и выше)

### ■ S3 Savage 4

(для Win9x/Me драйвер версии  
8.20.33 и выше)

Веб сайт производителя -  
<http://www.s3graphics.com>

## Производитель PowerVR

### ■ PowerVR Series3 (KYRO/ KYRO II)

Веб сайт производителя -  
<http://www.powervr.com>

Пожалуйста, обратите внимание на версии драйверов, которые необходимо установить для Вашей видеокарты. Версии видео драйверов должны быть не ниже указанных, а также отвечать спецификации Microsoft DirectX™ версии 8.1 и выше. Драйверы некоторых из вышеупомянутых видеокарт Вы можете найти на диске с игрой в каталоге DRIVERS. Более полная информация о драйверах и видео картах находится на веб сайтах производителей.

## 1.3 Установка игры.

Программа установки начинает работать сразу же после установки диска с игрой в Ваш привод CD-ROM. Если на Вашем компьютере отключена функция автозапуска, пожалуйста, запустите программу start.exe самостоятельно. После запуска программы на экране возникнет следующее диалоговое окно - главное меню установки игры.

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.



Рис. 1.1. Главное меню установки игры.

Для установки игры выберите пункт **Установить**. Далее следуйте инструкциям программы установки.



Рис. 1.2. Программа установки.

Вы можете установить игру в каталог, отличный от предложенного по умолчанию

C:\Program Files\Nikita\IronStrategy, воспользовавшись кнопкой

**Изменить** и указав имя каталога самостоятельно.

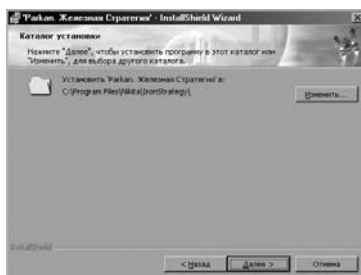


Рис. 1.3. Выбор каталога на жестком диске для установки игры.

Кнопка **Отмена** завершит работу программы установки.



Рис. 1.4. Выход из программы установки.

Если процесс установки завершился успешно, Вам станут доступны кнопки **Запустить** и **Удалить** в главном меню программы установки.

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ И ОПИСАНИЕ УСТАНОВКИ ИГРЫ



Рис. 1.5. Главное меню установки игры.

Если Ваш компьютер имеет доступ в Internet, то непосредственно из главного меню установки игры Вы можете посетить домашнюю страницу компании "Никита", страницу Вселенной "Parkan" или зарегистрировать Ваш компакт диск.

Для запуска установленной игры выберите пункт **Запустить**.

Для удаления игры с Вашего компьютера выберите пункт **Удалить**.

Для выхода из главного меню установки игры выберите пункт **Выход**.

Также для многопользовательской игры Вы можете установить клиентскую часть сервиса GameSpy Arcade. Для этого нажмите **Установить клиент GameSpy Arcade** и следуйте инструкциям программы установки.

В случае если при установке или во время игры у Вас все же возникнут проблемы, пожалуйста, посетите раздел «ВОПРОС - ОТВЕТ» на сайте **WWW.PARKAN.RU**, если же и там

Вы не найдете ответа, обращайтесь в нашу службу технической поддержки:

по телефонам:  
+7 (095) 115-97-77, 115-97-43

по факсу:  
+7 (095) 112-70-94

или по электронной почте:  
hotline@nikita.ru.

## **2 Предыстория игры.**

### **2.1 ... Давным-давно, в не очень далеком будущем ...**

Изготовление нового мира - занятие необыкновенно увлекательное. Даже когда речь идет о мире игрушечном или, как сейчас модно говорить, виртуальном. Вся беда в том, что мир - поневоле штука очень большая, а потому решительно не желает уместиться в рамках игры.

Разумеется, можно было бы силой "втиснуть" в игру ответы на всякие "как" и "почему". К сожалению, это решение проблемы никуда не годится: во "всамделишной", реальной жизни нормальные люди редко читают друг другу занудные лекции по истории. И, по большей части, они помалкивают насчет всяких там "реалий сегодняшнего дня" - ведь собеседник обычно разбирается "что к чему" не хуже прочих.

Конечно, можно было бы попросту махнуть рукой на всякие каверзные вопросы. Но ведь и это, по правде говоря, не выход. Хотя бы потому, что немедленно объявляются любопытные, которых - как это ни странно - больше всего интересует только одно: "А почему - все?".

Кроме того, это попросту не честно: уж если мы предлагаем Вам путешествие в наш фантастический мир, то, наверное, должны снабдить Вас и всем необходимым. В частности, сведениями, которые любой обитатель нашего мира должен был узнать, еще протирая штаны за партой средней школы...

В общем, мы решили оставить выбор за Вами:



- если вопросы "как" и "почему" Вас не особенно донимают - можете смело пролистать эту главу...

- а если Вам все таки стало интересно, что там "за кадром", тогда - добро пожаловать в мир "Железной стратегии"...

### 2.1.1 Кто Вы?

Для начала давайте разберемся: кто Вы, собственно говоря, такой?

Ну, с этим-то как раз все в порядке. Если говорить совсем коротко, Вы - пилот космолота, капитан космического корабля. Крейсер "Parkan", Федеральная Служба Изысканий, порт приписки - Земля. Короче говоря, Вы - изыскатель.

Спору нет, это замечательная профессия. И уж конечно, самая популярная на Флоте - даже пилоты Патруля не могут похвастаться таким вниманием со стороны толстых красочных журналов и 3D-Video. Еще бы, работа изыскателя - это сплошные "новые рубежи", "тайны исчезнувших цивилизаций", героические приключения и "романтика странствий". А заодно - смертельный риск, джунгли, болота, хищные звери, непонятные болезни, свирепые дикари и беглые преступники. Об этом красочные журналы и 3D-Video почему-то предпочитают скромно помалкивать.

Говорят также, что изыскатели похожи на американских пионеров -

вроде Даниэля Буна или Дэви Крокетта. В этом сравнении много правды. Ясно, что любой изыскатель - это прежде всего пилот. Но кроме того, он должен быть техником и ученым, врачом, ксенологом, торговцем и даже ловким дипломатом. А потому немудрено, что полиция, Флот и Патруль часто обращаются за помощью к Федеральной Службе Изысканий.

Кстати, Вы хотите знать, как сами изыскатели называют свою работу? А вот так: "служба изыскания приключений на собственную... хм ...голову".

\* \* \*

Да, вот еще что: на этот раз пострелять из пушек "Parkan" Вам, увы, не удастся. Пожалуй, оно и к лучшему: погонями и перестрелками обычно занимаются полиция или Патруль, а работа изыскателя чаще всего происходит на поверхности планет. На этот раз - в Лабиринте. А Лабиринт - это такое место, где летать - тем более, летать быстро - категорически не рекомендуется.

Что такое Лабиринт? Немного терпения: сейчас разберемся.

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

### 2.1.2 Миры Зеленого Кольца. Хронология.

В любой уважающей себя истории есть "хорошие парни" и "плохие парни". То, что мы - "хорошие", понятно и без комментариев. Но все же не мешает навести полную ясность. А для этого нужно немного углубиться в историю. Итак...

#### Нашествие и появление Леса.

**2078** Начало эпидемии, открытие бинарного вируса Броста.  
Нашествие и появление Леса.

**2098** Нашествие, прибытие Хр'Гванов.

**2150** Объединение ЭКТОСов, появление Леса.

**2402** Конец Нашествия, Хн'Гваны покидают Землю

**2455** Появление Хранителей.

**2540** Подземные города открываются.

**2561** Манифест Кеннета Ватермэна. Традиционалисты.

#### Начальный период экспансии.

**2701** Старт первого ковчега.  
Начальный период экспансии.

**2779** Старт первого межзвездного транспорта "Проксима" (*a Centaur*).

**2819** Межзвездный транспорт "Проксима" прибыл в точку назначения.

**2824** Сигнал колонии Проксима получен на Земле.

**2827** Старт второго межзвездного транспорта "Митра" (*Sirius b*).

**3176** Первый работающий портал Хигинботтама.

**3235** Старт "Мира Джордана" (*d Draconis*)

**3527** "Комета" Стенфорда Джонса обнаружена в окрестностях Сириуса В IV

#### Второй период экспансии.

**3596** Открытие планеты Тенгри.  
Второй период экспансии.

**3600** Открытие планеты Лентис.

**3621** Экспедиция Балларда.  
Заселение Тенгри.

**3643** Открытие планеты Баррат.

**3664** Открытие планеты Новия.

**3707** Открытие планеты Мондаамин.

**3731** Первые переселенцы на планете Лентис.

### **Возникновение первой Торговой Лиги.**

**3950** Появление ISCom и TransGal. Возникновение первой Торговой Лиги.

**4192** Барратское соглашение - возникновение первой Торговой Лиги.

**4565** Казанская резня, разрушение клиники Юсупова.

**4571** Колонизация Благословенной Святости.

### **Открытие и заселение Кареллы.**

**5318** Крушение "Пилигрима", открытие и заселение Кареллы.

**5352** Прибытие транспорта "Unicorn", первые поселенцы на Карелле.

**5362** Мятаж "просветленных".

**5363** Хомберг находит Башни-близнецы.

**5395** Карелла получает статус независимой федеральной территории

### **Открытие и колонизация Лабиринта.**

**5538** Исчезновение изыскателя "Гамбург" Открытие и колонизация Лабиринта.

**5540** Открытие Портала Девиса в системе Мелеты.

**5545** Джеффри Лайтон впервые проходит через телепорт.

**5585** Первые автономные поселения в Лабиринте.

**5669** Экспедиция Фрезера. Открытие мира Логи.

**5677** Дик Логан открывает Новую Америку.

**5691** Шарль Перье находит Черную Башню на планете Лакс.

### **Мятаж Виндиго.**

**5715** Баллен проходит через телепорт Черной Башни Лакса. Мятаж Виндиго.

**5719** Мятаж Чарльза Трепнела (Виндиго)

**5723** Отлет эскадры Скоробогатова.

**5724** Гибель Виндиго, конец мятежа.

### **Третий период экспансии.**

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

**5837** Запуск первого генератора метрики (Sirius a). Третий период экспансии.

**5901** Начало навигации в транспортной Сети.

**6344** Меморандум Фульмера - требование национализации Сети.

### **Союзные миры.**

**6401** Открытие Акс-Турмау, первый контакт с турмианцами.

**6835** Турмианцы получают союзный статус и права гражданства.

**7151** Открытие лентулианского университета.

**7257** Лентис получает статус независимой федеральной территории.

**7350** Открытие Кермеша, первый контакт с кермешцами.

**7481** Кронга Ихтелпек (Учитель Кронга) переселяется на Лентис.

### **Первая Война Лиги.**

**7484** Начало лентулианского эксперимента.

**7535** Удар по планете Лентис, начало Первой Войны Лиги.

**7590** Появление первых семей. Телепатические способности линии L.

**7640** Первые искусственные "чтецы мыслей" - механические сканнеры.

**7683** Тенгрийское перемирие, формирование Комитета Возрождения.

### **Организация Патруля.**

**7736** Новианская экспедиция "Ориона" в сектор Лентис.

**7748** Мятеж на Фенрире, Дейв Хайдер становится командиром эскадрильи.

**7754** Федеральный карантин сектора Лентис.

**7784** База Патруля "Аргус" вступает в строй.

**7826** Окончание строительства станции "Уамбо" в зоне аномалии.

### **Parkan. Хроника империи.**

**7826** Резонансные пульсации Сети в секторе Лентис.

**7827** "Wanderer" терпит крушение в секторе Лентис.

**7828** События "Parkan. Хроника империи" - 4097 лет от основания колонии.

### **Распад Федерации.**



**7919** Лентулианские андройды получают права гражданства.

**7937** Восстание на Баррате.

**7942** Колонии выходят из состава Федерации.

**8155** Возникновение ордена "слушающих" на Карелле.

**8208** "Слушающие" входят в контакт с Хн'Гванами.

## **Вторая Война Лиги.**

**8362** Нападение на Акс-Турмау. Начало второй Войны Лиги

...продолжение следует...

## **2.1.3 Метрополия и колонии.**

### **2.1.3.1 Миротворцы.**

...Однажды, в самом конце XXI столетия, в самый разгар злосчастной пандемии индокитайского вируса, в небе Земли появились "летающие тарелки". То были Хн'Гваны или Великий Рой - древнее сообщество разумных рас, наделенных парапсихологическими способностями. В течении многих десятков тысяч лет они проводили эксперименты по искусственному разведению разумных рас, наделенных особыми свойствами - как известно, земная разновидность



Номо Sapiens (то есть мы с Вами) является побочным результатом одного из таких экспериментов.

И вот анонимные "опекуну" человечества решили, наконец, навести порядок в местных делах и наставить "на путь истинный" свою ценную собственность - землян. Хотя пришельцы вовсе не были такими "кровожадными монстрами", особым

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

добродушием они тоже не отличались. Как скоро выяснилось, их в самую последнюю очередь интересовали "экономические и культурные контакты". Вопреки успокоительным заверениям ООН, на нашу планету прибыла армия вторжения - понятное дело, снаряженная по последнему слову инопланетной техники. Отдельные попытки сопротивления были подавлены безжалостно и умело. Так что, несмотря на воинственные речи политиков, завоевание Земли совершилось быстро, практически бескровно и, по всей видимости, бесспоротно.

Как водится, пришельцы установили везде новые порядки: разоружили армии, упразднили большую часть государственных учреждений, а заодно - к вящему злорадству обывателей - закрыли многие научные лаборатории. А затем взяли все "бразды правления" в свои руки. Тут Гваны, вероятно, несколько перегнули палку - с ходу разобраться в хитросплетениях земной политики и экономики было практически невозможно. В итоге, населению многих, а в особенности "развитых", стран пришлось туго - хозяйственная инфраструктура, без того изрядно расшатанная эпидемией и затянувшимся промышленным кризисом, начала разваливаться буквально на глазах. Нетрудно

догадаться, что все это, мягко говоря, не прибавило захватчикам популярности в глазах "туземного населения".

Однако, как все уважающие себя миротворцы, ХнГваны совершенно не приняли в расчет мнения аборигенов - надо думать, всецело полагаясь на военное превосходство.

А зря. Неуживчивые и драчливые земляне сами весьма поднатерели в политике канонеров и потому моментально сообразили "откуда дует ветер". Нет, само собой, кое-кто был готов броситься пришельцам на шею - нашлось порядочное количество коллаборационистов, религиозных фанатиков, сектантов, сумасшедших и, наконец, откровенных мошенников и бандитов, которые были не прочь половить рыбку в мутной воде. Зато все остальные люди махнули рукой на былые раздоры и объединились. Для чего? Понятно, для того чтобы выдворить незваных миротворцев обратно "в просторы космоса". Правда, для этого нужно было настоящее чудо.

### **2.1.3.2 Лес.**

Чудо не заставило себя ждать. На этот раз - наверное, для разнообразия - оно не свалилось с небес. Чудо

появилось из пробирки. Как Вы уже догадались, речь идет об ЭКТОСах.

Еще в середине XXI века, задолго до начала эпидемии и Нашествия многие страны всерьез занялись разработкой биологического оружия нового поколения - так называемых ЭКТОСов, или эко-технологических систем. Устройство ЭКТОСов - по крайней мере, как его представляли себе системные аналитики, генетики и экологи - было, мягко говоря, дьявольски сложным: обширные колонии, настоящие леса генетически видоизмененных растений, более того, симбионтов с общей корневой системой, специальными "органами чувств", датчиками и молекулярными процессорами. Специалисты утверждали, что в законченном виде ЭКТОСы могли бы не только накапливать информацию, но и поддерживать свое существование почти в любых условиях, производить при необходимости направленные мутации - примерно так, как это и происходит в живой природе, только в тысячи и тысячи раз быстрее. И, конечно, в ЭКТОСах должны были поселиться насекомые, птицы и животные, специально приспособленные для существования в такой среде... Ясно, что гигантские "живые машины" прекрасно подходили для войны. Или для разведки. Но, кроме того, чудесные леса могли пригодиться для других,

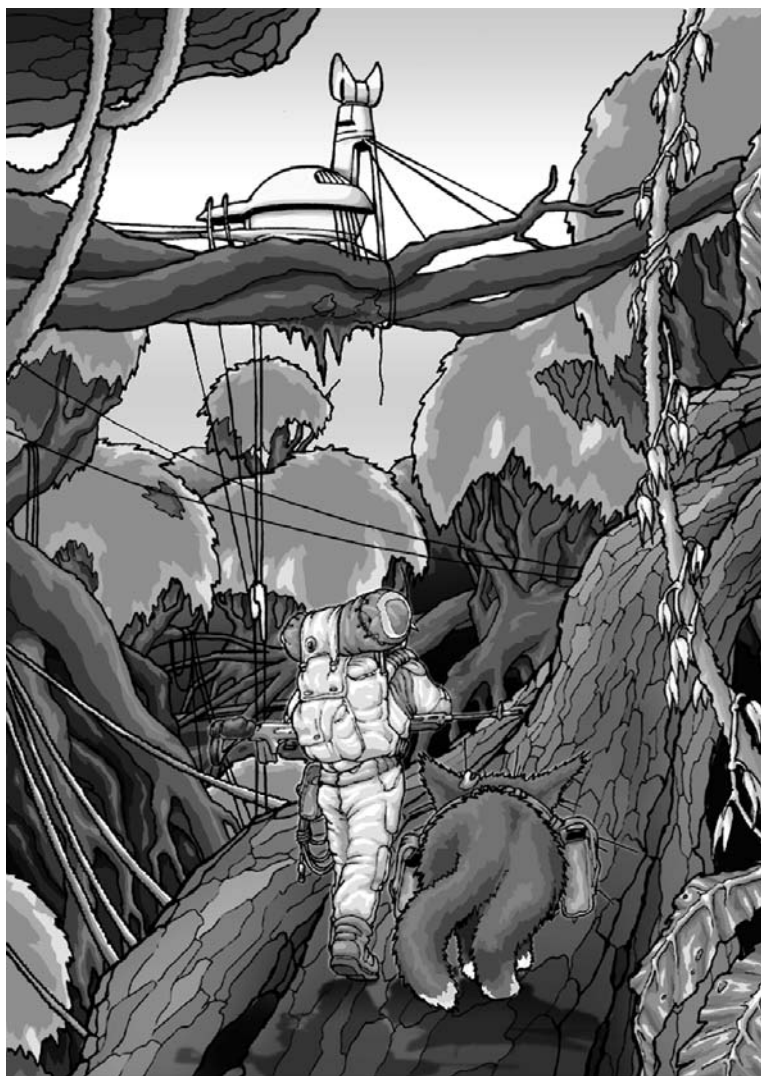
вполне мирных целей - к примеру, они вполне могли бы перевернуть все представления о сельском хозяйстве.

К моменту появления пришельцев некоторые страны уже располагали прототипами такого оружия. И когда началась всеобщая неразбериха, экспериментальные образцы вышли из-под контроля. Попросту говоря, брошенные без присмотра, они начали размножаться сами по себе - хотя бы потому, что некому было уже заниматься обычной прополкой.

Как ни странно, ничего страшного не произошло - военные и ученые разных стран вовсе не были поголовно "врагами человечества" или наивными идиотами, а потому работали на совесть: ЭКТОСы, буквально наштапкованные системами распознавания "своей-чужой", проявляли удивительную "лояльность" по отношению к бывшим хозяевам. Тем более что одно только наличие Гванов сделало выбор "своих" вполне очевидным. Хотя, честно говоря, и пришельцам тоже грех было жаловаться...

Искусственные экосистемы разрастались с невероятной быстротой. В течение нескольких лет они распространились практически по всей поверхности планеты, поглощая и переделывая естественную среду на свой лад -

**PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**  
**ЧАСТЬ 1.**



согласно заложенным в них программам (собственно говоря, для этого ЭКТОСы и были созданы). Естественно, ЭКТОСы, разработанные в разных странах, спустя некоторое время столкнулись между собой. Но катастрофы не случилось и на этот раз - вместо того, чтобы начать отчаянно бороться за место под Солнцем, как делают обычные живые организмы; искусственные экосистемы попросту объединились. И в результате появился Лес.

### 2.1.3.3 Повстанцы.

Долгое время ни люди, ни пришельцы даже не догадывались об этом. Отдельные фермы и маленькие поселки, во множестве возникшие после начала Нашествия, постепенно исчезали под зеленым пологом Леса. Все выше среди ветвей огромных деревьев возникали небольшие плантации (именно они кормили в середине XXII века значительную часть населения Земли). Болезнь как-то сама по себе отступила. Словом, жизнь потихоньку налаживалась, а искусственные джунгли, которые стеной окружили старинные, великие и постепенно угасающие города Земли, мало помалу делались привычной частью пейзажа. Все это время, Лес рос и развивался, работал и "думал"... И, чем сложнее становился Лес, тем более интенсивными

делались эти невидимые глазу процессы.

И вот с некоторых пор Хн'Гваны стали замечать, что "на природе" их замечательные способности почему-то начисто угасают... Вскоре о необычном свойстве Леса догадались и люди. После этого началось повальное бегство из городов. Сначала исчезли самые активные: бывшие ученые, врачи, инженеры и военные - те, кто уже давно мечтал как-нибудь покончить с захватчиками. Вслед за ними потянулись и другие недовольные, которым вконец опостылела опека Гванов. А многие попросту не желали, чтобы кто-нибудь без спросу заглядывал в их мысли.

Города постепенно пустели, но в чаще Леса начали оживать разоренные, заброшенные было полевые лагеря: временные поселения, лаборатории, мастерские и военные базы, которые были созданы еще для борьбы с эпидемией. Стало налаживаться и кое-какое производство. Чего? Смешной вопрос - конечно, оружия.

Понятно, этим новым "научным центрам" далеко было до исследовательских институтов недалекого прошлого. Зато под рукой оказалось сколько угодно образцов для подражания - невиданные прежде приспособления работы

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

Гванов. И самое главное: живая вычислительная машина циклопической мощности - ЭКТОСы ведь с самого начала были предназначены для сбора и обработки информации, а предусмотрительные (хотя, пожалуй, несколько склонные к паранойе) военные специалисты заранее позаботились о подходящих средствах связи. Эти "приборы" нарочно были сделаны так, чтобы их трудно было найти, отнять или уничтожить.

\* \* \*

Еще в конце XX века были изготовлены первые микроботы - крохотные, невидимые глазу машины или, если угодно, искусственные бактерии - "компьютеры размером с молекулу", как их часто называли в тогдашней печати. Поначалу их использовали в основном при монтаже миниатюрного электронного оборудования или для проведения медицинских исследований, но очень быстро выяснилось, без микроботов не могут обойтись и специалисты по протезированию - скажем, при замене утраченных конечностей, органов чувств или лечении тяжелых повреждениях позвоночника.

Дело в том, что хотя люди и научились делать весьма совершенные протезы и имплантаты,

надежно "подключить" эти органы к нервной системе пациента долгое время не удавалось - живые нервные окончания упорно отторгали всевозможные датчики и искусственные синапсы. Только появление специальных микроботов, подменявших собой шванновские клетки в оболочке миелинизированных нервных волокон, позволило разрешить проблему. Но это было только начало: с помощью "искусственной нервной ткани" медики начали восстанавливать протяженные участки утраченных нервных волокон, а затем даже формировать специальные "рецепторные клетки" - в основном, кожные - датчики, подключенные непосредственно к нервной системе оператора и чувствительные к присутствию некоторых химических веществ, радиоактивности или слабых электромагнитных полей (как легко догадаться, подобными экспериментами занимались в первую очередь военные).

Как можно догадаться, все "интерфейсы" между ЭКТОСами и человеком были устроены именно таким образом (удалось обойтись без уродливых "разъемов" и "розеток", которыми некогда пугали читателей авторы старинных историй в стиле "киберпанк"). В результате, обычные "сеансы связи" производили весьма



# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

сильное впечатление на неподготовленного наблюдателя: оператор прикасался лбом или ладонями к стволу подходящего растения и, после короткой паузы для "подключения и идентификации индивидуальной системы синапсов", запросто мог "видеть", что происходит у него за спиной (увы, без побочных эффектов и здесь не обошлось - сказать по правде, лоб после подключения чешется просто ужасно). Это был, пожалуй, наиболее безобидный, но далеко не самый впечатляющий фокус... Не мудрено, что таких специалистов прозвали "друидами".

Из-за того, что многие научные лаборатории использовали для работы с эко-технологическими системами подобные имплантаты, методика их вживления была отработана почти до автоматизма - работой не представляла особой сложности даже для хирурга средней квалификации (само собой, при наличии соответствующего оборудования). После Нашествия многие научные учреждения были закрыты оккупационными властями - Гваны ни мало не заинтересовались грубыми приспособлениями землян. Они ограничились тем, что просто запретили исследования, вышвырнули ученых (среди которых, между прочим, было изрядное количество медиков) на улицу и,

фигурально выражаясь, махнули на все рукой.

Как уже говорилось, пришельцы вовсе не были всемогущими или всеведущими. Хн'Гваны спохватились слишком поздно.

### **2.1.3.4 Технология.**

Лес обеспечивал повстанцам надежное убежище и возможность заниматься исследованиями в относительной безопасности, но крупный промышленный объект - металлургический комбинат, шахту или карьер - спрятать от пришельцев было невозможно. Возникла патовая ситуация: Хн'Гваны не могли добраться до своих неуловимых противников, но и люди - без налаженного производства - не смели даже мечтать о современном оружии или приборах. А выступать против захватчиков "с голыми руками" было просто бессмысленно.

Увы, традиционная технология с ее доменными печами, прокатными станами и огромными точными станками в таких условиях мало на что годилась. Однако, "необходимость - мать изобретения": примерно лет через сто после высадки Хн'Гванов появились первые, еще весьма несовершенные модели полевых репликаторов.



Полевые репликаторы - это устройства, которые способны синтезировать наборы вспомогательных агрегатов по заранее заданной программе практически из любого подходящего сырья. Каждый репликатор состоит из мощного компьютера, автономного источника питания и, главное, целого набора микроскопических исполнительных механизмов - микроботов.

Сами по себе промышленные микроботы - наноконструкторы и нанодеструкторы отнюдь не были новинкой. Впервые о них заговорили еще до Нашествия - в далеком XX веке, когда создавались для медицинских целей первые "искусственные клетки" - но дальше проектов дело тогда не пошло. Зато во время войны эти устройства - или, если хотите, организмы - были разработаны для нужд "добывающей промышленности". Результатом явилась настоящая "тихая революция" в горном деле: для получения практически чистых материалов достаточно было закачать в пласт руды обычную воду, насыщенную микроботами; а потом просто извлечь смесь обратно, но уже вместе с атомами нужного металла, едва ли не поштучно извлеченными из горных пород.

Вслед за тем перемены произошли и в других звеньях технологической цепочки. Привычный набор конструкционных материалов претерпел весьма существенные изменения: металлам и сплавам пришлось серьезно "потесниться" - все чаще вместо них использовались порошковые материалы, многослойная металлокерамика и специальные пластмассы; а в "машиностроении" многие привычные агрегаты и узлы уступили место диковинным конструкциям, полученным при помощи микроботов.

И наконец, появились устройства невиданного прежде типа - колонии микроботов, напоминающие металлические коралловые рифы. Они были способны шаг за шагом "выращивать" целые комплексы полностью автоматических инструментов - начиная от горстки кремниевых "бактерий" и кончая обрабатывающими центрами или химическими реакторами. Естественно, все эти "станки" были совсем не похожи на классические прототипы, они работали медленно, но все же достаточно эффективно. Если верить рекламе, такая система могла бы, к примеру, буквально на пустом месте "построить" космический корабль - с работающим и полностью запрограммированным

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

навигационным компьютером. Правда, в действительности успехи были куда скромнее.

### 2.1.3.5 Экологический баланс.

Получив доступ к современному оружию, повстанцы мало помалу осмелели - их операции начали приобретать опасный размах. Разумеется, это означало новую войну. Но, в отличие от опереточного Нашествия, на этот раз пришельцам пришлось драться всерьез. Тем более, что у людей появился новый могучий "союзник" - Лес.

Захватчикам пришлось сражаться на совершенно непривычный "туземный" манер - наполовину "ослепшие" и "оглохшие", они были обречены на поражение. И, прекрасно сознавая все это, Гваны попытались силой переломить ситуацию в свою пользу. Для начала чужакам необходимо было лишить повстанцев естественного убежища - то есть разрушить Лес, по крайней мере, как единый организм.

Военные операции пришельцев, которые уничтожали растительность на больших площадях, наносили Лесу заметный ущерб и поэтому Лес начал действовать. Причем, чем дальше, тем активнее. Никакого чуда здесь, естественно, не было (и уж тем более, не стоит воспринимать Лес как



разумное существо, "третью воюющую сторону" - хотя великое множество земных легенд и мифов прямо утверждают обратное). Просто, в отличие от естественной, "природной" системы, которая медленно реагирует на изменение окружающей обстановки "методом проб и ошибок" (с помощью хаотических мутаций и естественного отбора), Лес мог видоизменяться самым эффективным, целенаправленным образом. Тем более, что в его памяти хранились данные, щедро заложенные туда специалистами-людьми: о дефолиантах, нападке, модифицирующихся вирусах, радиоактивной пыли и прочих "дарах цивилизации".

При этом, Лес не был "кем-то", а потому не мог объявлять войну, заключать договоры и уж тем более не "планировал боевые действия". Он вообще не "рассуждал" о друзьях и врагах, поскольку не был рассчитан на то, чтобы оперировать такими понятиями. Могучие процессоры, скрытые глубоко под землей, среди корней огромных деревьев, решали классическую задачу экологии. На человеческом языке ее, пожалуй, можно было бы сформулировать так: появился новый энергичный и опасный вид, склоненный к неограниченному размножению - деятельность этого вида наносит ущерб экологическому балансу системы в целом - требуется ограничить численность этого вида.

Короче говоря, пытаюсь восстановить нарушенный экологический баланс, Лес стал "рассматривал" Хн'Гванов, как вредителей особенно пакостного типа. И автоматически начал искать подходящего хищника, достаточно свирепого и эффективного, который мог бы ограничить численность таких существ... Само собой, "хищник" оказался под рукой - так, в конце концов, Лес воспринял население Земли, как часть собственной экосистемы. Он принял видоизменяться для того, чтобы обеспечить надежную защиту для этой своей непоседливой части... Поэтому, против пришельцев

сражались не только разрозненные отряды повстанцев - на них ополчилась все живое.

\* \* \*

Конец этой истории вполне прозаичен: промаявшись с непокорными туземцами лет триста, Хн'Гваны преуспели только в одном - они снабдили землян изрядным количеством трофейной техники. К чести пришельцев нужно сказать, что, даже предвидя неминуемый проигрыш, они так и не применили какого-нибудь ужасного оружия массового поражения (быть может, потому что не смогли получить соответствующий мандат - к примеру, галактической ООН). В конце концов, как многие другие "миротворцы", Гваны списали всю эту безнадежную затею "в чистый убыток". И однажды исчезли также внезапно, как и появились. Впрочем, многие люди сих пор полагают, что Хн'Гваны просто добились своей цели, какой бы она не была.

### 2.1.3.6 Хранители.

Даже после исчезновения Хн'Гванов в жизни людей хватало проблем. Война окончилась, нужно было восстанавливать порушенное хозяйство, заново налаживать разорванные связи и учиться жить на мирный лад - а от этого земляне к тому времени давно уже отвыкли.

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

Старые города снова начали потихоньку наполняться жизнью, но гигантские мегаполисы все же безвозвратно остались в прошлом - население Земли сократилось примерно до полутора миллиардов человек, да так и застыло приблизительно на этом уровне.

Немалых хлопот стоило изучение "наследства", оставленного пришельцами: брошенных лагерей, машин и приборов. К общему разочарованию, данных о космической технике инопланетян было до обидного мало, хотя именно эти сведения интересовали людей в первую очередь - они больше не желали оставаться беззащитными перед угрозой из космоса.

Зато вековые национальные и религиозные конфликты явно отходили в прошлое - вместе с государственными границами. Нельзя сказать, чтобы поголовно перевелись чванливые патриоты, бессовестные политики или кровожадные фанатики - просто за время войны человечество четко усвоило разницу между "ближними" и всеми прочими. А государственные границы невозможно стало держать на замке - дороги и тропы, пролегающие по громадным ветвям, внутри полых стволов и корней на разных ярусах Леса все равно нельзя было перекрыть наглухо.

Честно говоря, эти тропы никто даже и не пытался толком исследовать - возникла другая проблема: в гостеприимных лесных дебрях население Земли могло запросто раствориться вовсе, как кусок сахара в чашке с кофе. И без того нашлось немалое количество людей, которым осточертело ежедневное напряжение, до смерти надоела гражданская ответственность и прочие заботы, которых просто манила романтика загадочных чащ. Они снимались с насиженных мест и уходили из городов все глубже в Лес. Некоторые селились там навсегда, другие время от времени возвращались в города и приносили удивительные рассказы о непонятных чудесах, сокровищах и приключениях, приводили с собой диких животных.

Но все это время глубоко под землей ждали своего часа высокотехнологичные "ящики Пандоры", заботливо сохраняющие устаревшие тайны, глупые предрассудки, дикие суеверия и политические системы, полузабытые на поверхности.

\* \* \*

Лет за пятнадцать до начала Нашествия, то есть примерно в то время, когда стали ясны масштабы надвигающейся эпидемии, правительства многих стран (как

легко догадаться, в строжайшем секрете друг от друга) начали готовить специальные хранилища, нуль-капсулы - упрятанные глубоко под землей бункера с автономным энергопитанием и полностью замкнутыми системами жизнеобеспечения. Приближались тяжелые времена, возможно, глобальная катастрофа - это было ясно, как день. И то государство, которое смогло бы и при самом плохом исходе полнее сохранить свой научный, промышленный и военный потенциал (или, по крайней мере, быстрее возродить его из пепла), должно было получить решающее преимущество над всеми остальными - старая теория, возникшая еще в недоброй памяти времен холодной войны.

Для этого сооружались сверхнадежные убежища, битком набитые новейшими компьютерами, сложными машинами и оружием. Для этого погружались в "холодный сон" учителя и исследователи, солдаты и техники, воспитатели и политики. Но была еще одна, довольно мрачная особенность всех этих приготовлений: каждое убежище было оборудовано специальными инкубаторами - для них в криотанках хранились тысячи "специально отобранных, стопроцентно физически здоровых" человеческих эмбрионов (полученных, надо думать, только от

лояльных в политическом отношении доноров).

Так или иначе, нуль-капсулы были сработаны на совесть. От обычных стратегических командных центров или противоатомных убежищ эти сооружения отличались, помимо всего прочего, весьма совершенной системой маскировки: специальные, управляемые мощными компьютерами системы датчиков и излучателей так ловко копировали всевозможные характеристики обычного массива горной породы, что хранилища практически невозможно было обнаружить при помощи сейсмической, химической, тепловой и вообще любой другой разведки (за что, собственно, они и получили свое название).

Поэтому убежища прекрасно пережили эпидемию, Нашествие и все прочие неприятности. И наконец, лет через пятьдесят после окончания войны наступило время пробуждения. Компьютеры, управлявшие убежищами, пришли к выводу, что кризис уже миновал и пора приступать к выполнению древней программы. После этого очень долго почти ничего не происходило. Обитатели подземелий - Хранители, как они сами стали себя называть - были слишком заняты неотложными делами: лет восемьдесят готовились они к

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

безнадежному крестовому походу за возрождение цивилизации - расширяли свои убежища и приумножали их население. А жили в подземных городах весьма своеобразные люди - деятельные, сурово-добродетельные (на свой особый манер) и сверх всякой меры преисполненные осознанием своей особой миссии в это мире. Вероятно, такой тип человеческой природы был распространен во времена средневековых религиозных войн (надо полагать, человека XXI века нимало позабавили бы те суеверия и ритуалы, в которые Хранители, сами того не желая, обратили старинные обычаи, политические доктрины и религиозные учения минувших времен).

И наконец, в один прекрасный день, "великий крестовый поход" начался. Разумеется, на деле все было гораздо сложнее и выступления произошли не одновременно - большинство городов и понятия друг о друге не имело, а до некоторых посланцы жителей Леса успели-таки добраться. Как можно догадаться, Хранители оказались редкими упрямыми и совсем не спешили расстаться со своими мессианскими фантазиями - не мудрено, что кое-кому из посланцев действительно пришлось солоно. Но, так или иначе, конфликт понемногу удалось погасить вполне мирным путем, разоружили лишь

наиболее ретивых "спасителей цивилизации" и до поры загнали обратно в их подземные норы - за триста лет войны человечество приобрело замечательный опыт в общении с разного рода "миссионерами".

С течением времени все как-то устроилось, но благополучие было кажущимся. Старинные психологи поработали на совесть: многие Хранители и их потомки так никогда не смогли по-настоящему отказаться от иррациональной веры в свое "особое предназначение". И уж тем более "великодушно простить" тех, кто не пожелал добровольно отдаться на их попечение. А это обстоятельство имело весьма отдаленные и разнообразные последствия...

### **2.1.3.7 Недовольные.**

Уровень жизни постоянно рос, а воспоминания о бедствиях войны и тяготах послевоенного времени уходили в прошлое. Однако, период относительной стабильности не мог длиться вечно. В новых городах, построенных вокруг старинных научных центров - там, где предпочитали селиться вместе самые непоседливые люди и вечно недовольные вся и всем Хранители - снова началось брожение. Возникло движение традиционалистов.

В сущности, что-то подобное обязательно должно было случиться: на Земле воцарился мир и бывшие лидеры - военные и специалисты с их непонятными формулами, сложными машинами и вечными разговорами о "гражданской ответственности" - быстро теряли популярность. Взамен снова появились партии, общины и секты; пошли в ход замшелые лозунги и символы - из тех, что были заботливо сохранены в подземных убежищах.

Традиционалисты никогда не являлись единой организацией. Скорее, их объединяла общая доктрина - пусть не совсем четкая, зато допускающая при необходимости весьма вольную трактовку - гремячая смесь политики, национализма и смутно-религиозных представлений, весьма обильно одобренная разговорами о "здоровом смысле", "естественном праве" и "справедливости". Классический рецепт, которым в свое время с потрясающим успехом воспользовались коммунисты.

Главный тезис нового религиозно-политического "учения" был прост: война давно окончена, пора вернуться к "нормальному человеческому существованию" и, само собой, "избавиться от Леса". Один из лидеров движения, уроженец Нового Чикаго (подземный

город XL-203/12) доктор Кеннет Ватермэн утверждал, что Лес "...в силу самого своего существования видоизменяет естественную природную среду; извращает биологическую, интеллектуальную и нравственную сущность человека; ведет к необратимой дегуманизации общества...". Его соратник и соперник, отец Серафим (основатель и глава одной из самых ортодоксальных сект послевоенного времени - православных фундаменталистов - родился в одном из убежищ на северном Урале) выражался куда проще и определеннее - не мудрствуя лукаво, он объявил Лес "порождением дьявола и дьявольским соблазном".

Надо сказать, что простые и очевидные доводы традиционалистов многим пришлось по вкусу: население планеты действительно сильно уменьшилось; кое-какие физиологические параметры человеческого организма в самом деле заметно отличались (в среднем, понятно) от результатов довоенных измерений; многие обычные животные и птицы причудливым образом изменились - достаточно вспомнить огромных диких котов (потомков обычных домашних кошек), неразлучных спутников многих лесных проводников и бродяг.

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

Ученые-генетики и экологи могли сколько угодно ссылаться на последствия эпидемии, войны или евгенических экспериментов Хн'Гванов - разъяснения специалистов обычно оказывались "через чур сложными" и, как правило, никого ни в чем не убеждали. Скорее наоборот - частенько они только подливали масла в огонь. Кое-где дело дошло до нешуточных потасовок с воинственно настроенными традиционалистами (в Новом Чикаго, например, боевики из "Черных волков" убили двух "друидов", работавших на маленькую туристическую компанию).

Но все же потребовалось еще лет сто пятьдесят, чтобы движение традиционалистов достигло по-настоящему опасного размаха. В иные времена дело наверняка кончилось бы гражданской войной или какой-нибудь очередной бессмысленной кровавой революцией. Но был еще один классический выход... Потому, хотя секрет космических полетов Хн'Гванов все еще оставался не разгаданным, в глубокий космос ушли первые корабли с колонистами. Это были крио-транспорты - ковчеги.

### **2.1.3.8 Колонисты.**

Многие ковчеги были парусниками - как и древние каравеллы. И "плавание" под солнечным ветром

было так же опасно, как некогда плавание по неизведанным морям Земли: техника могла отказать, компьютеры испортиться, корабль мог сбиться с курса. Вокруг звезды - цели путешествия - могло вовсе не оказаться планет, пригодных для устройства колонии. И, наконец, даже если бы все прошло гладко, поселение оказалось бы на десятки и сотни лет отрезанным от Земли.

Тем не менее, крио-транспорты строились десятками. Ни один из этих кораблей не вернулся на базу после неудачного поиска. Ни одна колония так и не смогла послать сигнала об успешном окончании перелета - хотя сверхчувствительные радиотелескопы годами обшаривали те сектора пространства, в которых исчезли ковчеги. Но когда через пятьсот лет земляне вышли в глубокий космос на своих новых кораблях, они обнаружили на отдаленных планетах гуманоидные племена, некоторые - с тысячелетней историей...

Впрочем, и остальные обитатели Земли тоже не теряли времени даром. Правда, им всем вовсе не улыбалась перспектива пролежать без малого сотню лет в "холодном сне" или поколение за поколением тесниться в отсеках утлого суденышка - в ожидании прибытия неведомо куда. К тому же, люди вовсе не желали расставаться с Лесом. Что ж, в



таком случае они были вынуждены просто взять его с собой...

Разумеется, это была невероятно сложная задача даже для объединенной экономики Земли: создать на орбите грандиозные конструкции - даже не города, целые острова с многомиллионным населением, собственной промышленностью и замкнутым экологическим циклом. Но межзвездные транспорты стартовали из Солнечной системы в течении без малого полутысячи лет. Всего их было построено десять. Они летели к ближайшим звездам, тем самым, которые были отмечены астрономами еще в далеком XX веке. Эти экспедиции увенчались успехом - все, за исключением двух. Колония, основанная Второй экспедицией на Митре (Сириусе В IV), почти целиком погибла из-за эпидемии болезни Хасселя (повторно система была заселена только кораблем Четвертой экспедиции). А десятый, самый совершенный корабль - огромный астероид "Мир Джордана" - пропал без вести в двадцати световых годах от Земли, в районе d Draconis (дельта Дракона)...

### 2.1.3.9 Зеленое Кольцо.

Конечно, первая, героическая эпоха расселения людей по Галактике - первый период экспансии, как принято писать в учебниках - в конце

концов завершилась сама собой. Экономика Земли больше не могла выносить этого постоянного бремени, да и отток населения давал себя знать. А молодые колонии все еще были слишком слабы: по-прежнему запертые в своих звездных системах, разделенные огромными расстояниями, они просто не имели сил для реализации грандиозных проектов.

На первых порах новые поселения землян вынуждены были полагаться только на себя - хотя межзвездные транспорты были достаточно велики и могли поддерживать "постоянную" связь с Землей; сообщения путешествовали в космосе годами, искажались помехами, а иногда вовсе не доходили до адресата. Тем более, нельзя было рассчитывать на помощь материнской планеты - до Митры, например, "спасательная" экспедиция добралась только через сорок лет после гибели последних колонистов.

Но даже помимо всего этого, была еще одна веская причина, заставлявшая ученых Земли проводить опасные физические эксперименты и упорно ломать голову над обломками инопланетных приборов: где-то среди звезд путешествовали таинственные Хн'Гваны. И, по всем признакам, они

**PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.  
ЧАСТЬ 1.**



могли перемещаться куда быстрее света...

\* \* \*

Проблема была решена только после создания системы моментальной транспортировки - сети порталов Хигинботтома (для простоты их чаще называют просто порталами или вратами). Порталы практически соединили миры Леса в единое целое. Так возникло Зеленое Кольцо - девять планет-крепостей, Метрополия - так их позднее стали называть обитатели новых территорий.

Увы, заодно, была начисто похоронена возможность запуска новых межзвездных транспортов. С открытием порталов, пространство, доступное любому, самому обычному человеку, внезапно и стремительно расширилось. Это, понятно, надолго отбило вкус к дорогостоящим, но ужасно "медленным" межзвездным перелетам.

Но все же решающую роль сыграло совсем другое обстоятельство: возродились заброшенные было исследования так называемого гипер-двигателя. Ученых вовсе не смущало, что врата принципиально должны были иметь колоссальные размеры и вообще могли работать только при непосредственном контакте с Лесом (Лес каким-то образом

стабилизирует протекание различных физических процессов на субатомном уровне и, тем самым, обеспечивает устойчивую работу порталов). Было доказано, что принципиальное решение проблемы существует - осталось разработать для него подходящее техническое воплощение (в конце концов, удалось же это сделать ХнГванам).

Потому в течении десятков лет федеральные исследовательские агентства и частные верфи состязались между собой, занимаясь строительством экспериментальных кораблей; а сотни пилотов-испытателей рисковали головой в попытках заставить эти дикийные машины работать. Разумеется, многие из них погибли или просто сгинули неведомо куда, исчезли после гипер-перехода. Но однажды в пространстве неподалеку от Сириуса В был обнаружен неопознанный космический корабль. То была "Комета" Стенфорда Джонса, вынырнувшая из гипер-пространства через триста лет после старта с Земли.

Так наступило время гипер-кораблей, а заодно и второй период экспансии.

### 2.1.3.10 "Parkan" и парканы (parkans).

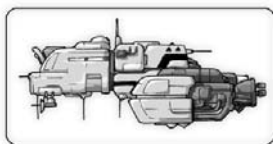
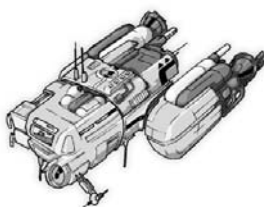
В учебниках истории рядом с именами великих держав былых времен часто стоят названия гордых

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

боевых кораблей, царивших некогда на морях и океанах родной планеты - афинские триеры, византийские дромоны, дракары викингов, венецианские галеры, каравеллы, фрегаты и дредноуты.

Метрополия тоже не стала исключением из общего правила. На ее многочисленных верфях было построено немало замечательных



звездолетов, но все же символом Зеленого Кольца стали вовсе не могучие летающие крепости и не грозные корабли-арсеналы. Наибольшая известность выпала на долю сравнительно небольших разведчиков - крейсеров типа "Parkan".

История создания этих кораблей восходит чуть ли не к орбитальным челнокам (шаттлам), которые ограниченной серией строились на

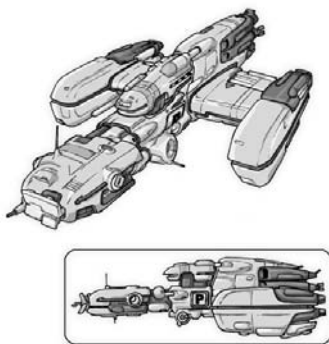
Земле в конце XX - начале XXI веков. Итак...

В 2490-ых годах - т.е. примерно лет через восемьдесят после исчезновения Хн'Гванов и окончания войны - на Лунной верфи (Федеральное Адмиралтейство) была заложена первая серия сторожевых кораблей типа "Бдительный". Это были небольшие космолеты с термоядерной силовой установкой, напоминающие в плане букву "Т". При массе покоя около 2000т они несли экипаж в 6-8 человек и были рассчитаны на полеты в околоземном пространстве, на трассе Земля-Луна. Конструкция сторожевиков оказалась весьма удачной - на их основе были разработаны буксиры, посыльные суда и множество аппаратов специального назначения. Корабли типа "Бдительный" строились в течении почти пятидесяти лет, но отдельные экземпляры можно было встретить на орбите еще в 2600-2650 годах, а в поясе астероидов - и позже.

Около 2540 года на основе удачного проекта "Бдительного" был разработан корабль универсального назначения типа "Аргус": масса покоя 3500-4500т, экипаж 8-12 человек (в зависимости от конкретного проекта). "Аргусы" строились до 2670 года и использовались для полетов между внутренними планетами - Меркурием, Венерой, Землей и

Марсом - а также для полетов в пояс астероидов. Кроме того, несколько кораблей этого типа использовались в 2680-2690 годах как вспомогательные при исследованиях спутников Юпитера и Сатурна.

К 2700 году, когда начались полеты к облакам Оорта, "Аргусы" окончательно устарели и исчерпали все ресурсы для модернизации. Их начали заменять на еще более крупные космолеты типа "Аргус - II" - охотники за астероидами с массой покоя до 10000т и экипажем в 16-18



человек. Различные модификации этих кораблей строились очень долго - примерно до 3100-3150 года. Надежные и неприхотливые охотники за астероидами часто использовались для экспериментов с первыми моделями гипер-двигателей. Например, стенфордская "Комета" тоже относится к типу "Аргус - II".

Практически одновременно в 2715 году была развернута программа постройки кораблей-носителей дальнего радиуса действия (тип "Пеликан", масса покоя до 120 тыс. т, экипаж 300-320 человек). Эта программа предусматривала разработку специальных "легких" кораблей малого радиуса действия. Поскольку классические "Т"-образные "Аргусы" явно не годились на эту роль, на их основе был разработан совершенно новый проект. У буквы "Т" просто слегка "обрезали крышечку" - так в 2725 году появился похожий на букву "Г" "Экспресс" - прямой предок "Parkan" - масса покоя до 3000т, экипаж 5-6 человек..

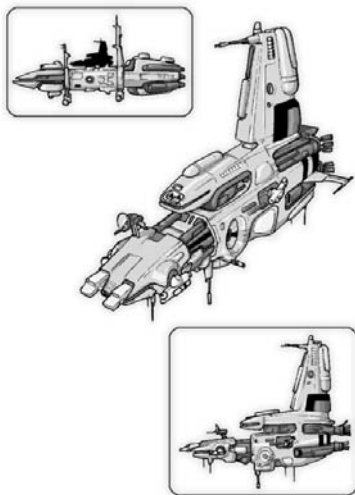
Различные модификации "Экспрессов" (зачастую, уже совершенно не похожие на головной корабль серии) строились до 3250 года. Космолеты постепенно увеличиваясь в размерах, но при этом все они имели вполне традиционную компоновку, восходящую еще к старым "Аргусам". Наконец, в 3312 году на Лунной верфи был построен первый "Экспресс - II". В отличие от прототипа, этот корабль с массой покоя в 12000т уже имел характерную спаренную силовую установку с двумя перпендикулярно установленными каналами ускорителей. Вдоль этих каналов монтировались стандартные модули -

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

блоки с различным оборудованием, топливные элементы или грузовые отсеки.

Благодаря исключительно удобной, продуманной конструкции, новые



"Экспрессы" благополучно пережили несколько глубоких модернизаций и эксплуатировались до 3620 года, когда появилась первая серийная модификация такого корабля, оборудованная гипер-конвертором. Это и был "Parkan".

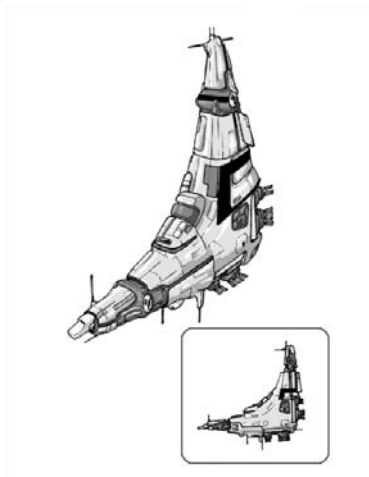
\* \* \*

Схема "Parkan" была почти сразу же признана классической и претерпела к настоящему моменту не так уж много изменений, хотя свой

характерный обтекаемый внешний облик эти корабли получили только после новианского и барратского конфликтов 3926-4076 годов.

Итак, настоящий "Parkan" - это гипер-звездолет неограниченного радиуса действия. Масса покоя (в зависимости от модели) составляет 19 - 26 тыс. т. Экипаж может насчитывать до 8 человек (стандартные вспомогательные крейсера Федеральной Службы Изысканий), но обычная боевая модификация, используемая Флотом или Патрулем управляется только одним пилотом, работающим в постоянном контакте с искусственным интеллектом-симбионтом типа "Винер-XXVII" (или выше) и набором из двенадцати вспомогательных искусственных интеллектов более низкого класса.

Несколько забегая вперед нужно отметить, что последние модификации "Parkan", появившиеся после лентулианского кризиса (7535-7685 годы), в обязательном порядке оборудуются сетевыми генераторами и установками полевого армирования. Кроме того, помимо обычных систем вооружения такой крейсер может нести до 8 дронов, что позволяет рассматривать его, как "составной космический корабль" (CSS - Compound Space Ship).



После того, как Метрополия даровала лентулианским кланам статус союзников и предоставила права гражданства андроидам (при условии успешного прохождения теста Тьюринга-Брюса), часть крейсеров типа "Parkan" получила смешанные экипажи человек-робот (обычно, в роли напарников выступали разумные машины типа "Оберон" и "Астрон").

## 2.1.3.11 Метрополия и колонии.

Как только межзвездные прыжки гипер-кораблей стали делом обычным, так сразу же начался новый исход: на поиски новых миров отправлялись Хранители и недовольные, мечтатели и подвижники, авантюристы, желающие разбогатеть, сектанты,

фанатики, ссыльные и просто отщепенцы - словом, все те, кого по каким-то причинам не устраивала жизнь Метрополии. Прошло не так уж много лет и в составе Земной Федерации - так назывался в целом весь этот растущий "лоскутный ковер" - оказались совсем непохожие миры: суровая Тенгри; яркие и кичливые, насквозь пронизанные торгашеским духом Новия, Мондаамин и Баррат. Или, к примеру, такой, преисполненный спеси и ханжества медвежий угол, как Благословенная Святость.

Границы Федерации все время расширялись, поскольку каждый недовольный считал едва ли не своим долгом сколотить ватагу соратников, зафрахтовать подходящее судно и отправиться буквально "куда глаза глядят". Не мудрено, что одной из главных забот центрального правительства стало содержание и развитие флота - военного, спасательного, изыскательского и торгового. Это было дьявольски дорогим удовольствием и, конечно, гигантские расходы надолго задержали развитие объединенных миров Зеленого Кольца. Но все же именно черные корабли Метрополии связывали воедино планеты, заселенные человеком. Более того, только постоянные рейсы судов Торгового

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

Флота не давали погибнуть маленьким поселениям и факториям.

Молодые колонии без конца требовали людей, машины, оружие, припасы и медикаменты. Положение не спасали даже репликаторы - для их работы нужна была энергия, а мощные и надежные источники энергии всегда были проблемой для маленьких поселений. Кроме того, рост и развитие "колоний" микроботов требовали времени, а его-то обычно как раз и не хватало.

Но, самое главное, переселенцы отчаянно нуждались в пищевых добавках и витаминах. Без сомнения, все новые планеты могли поддерживать жизнь человека - тем более, что колонисты везли с собой земных животных и растения - но только в течении ограниченного времени. А потом начинали сказываться "незначительные различия пищевых цепочек" - земные злаки вырождались, скот болел; у самих переселенцев начиналась "цинга" (так обычно называли все непохожие друг на друга болезни), нарушение обмена веществ и загадочные нервные расстройства. А местные уроженцы страдали от непонятных генетических отклонений.

Дело было вот в чем: хотя все земные организмы и построены в основном на основе всего лишь нескольких

химических элементов (в первую очередь - углерода), они нуждаются в микроскопических дозах атомов других типов - практически, во всех элементах таблицы Менделеева. К сожалению, эти "дополнительные" атомы не могут быть усвоены сами по себе, а должны быть "упакованы" в сложные органические молекулы, которые обычно поставляются другими живыми организмами - и так далее, без конца. Это и есть "пищевая цепь". Еще на Земле была известна такая болезнь, как цинга - ее вызывает недостаток витамина С. На родной планете проблема решается сравнительно просто - человеку достаточно добавить в свой рацион свежих фруктов или овощей, хотя бы обычного картофеля. Но в чужом мире нужно перестраивать едва ли не всю систему питания - для того, чтобы компенсировать "влияние" местной природы. А это очень сложно и дорого.

Только гигантские межзвездные транспорты могли полностью воспроизвести земной экологический цикл и снабжать колонистов всем необходимым. А крохотные поселения, возникшие в результате гипер-перелетов, всецело зависели от снабжения извне. Переселенцы принимали такое положение вещей без восторга и, ясное дело, винили Метрополию во всех смертных грехах. Не было колонии, в которой



местная "партия патриотов" не требовала бы "свободы и независимости", а заодно - увеличения квоты поставок из центра. Как следствие, пилоты космофлота не пользовались на окраинах Федерации большой популярностью - их, в лучшем случае, терпели. А изыскателям и патрульным нередко случалось брать за оружие - когда жадность и стремление завладеть новым кораблем окончательно побеждала здравый смысл местных властей.

Но еще хуже приходилось небольшим кораблям Торгового Флота и вольным торговцам. Они часто имели дело с планетами, где обитали гуманоидные племена, возникшие в результате экспедиций ковчегов. Эти отсталые народы прекрасно помнили легенды о том, что "их прародители тоже плавали между звезд" и потому несколько не боялись пришельцев. Зато всегда были не прочь наложить лапу на "наследие предков".

Так что пилоты космофлота поневоле усвоили жестокие нравы фронта. Многие из них, фигурально выражаясь, привыкли даже во сне не убирать руку с рукоятки бластера.

\* \* \*

Поначалу межзвездные линии обслуживали только федеральные

компании-гиганты - вроде UniT, "Объединенной транспортной" ("Union Transport Co") или FSL, "Федеральных линий" ("Federal Star Lines Co"). Население новых территорий, как водится, видело корень всех своих проблем в работе Торгового Флота, "грабительских тарифах" и, разумеется, в "удушающей колониальной политике, проводимой Метрополией". На подобных настроениях беззастенчиво играли рьяные чиновники и бизнесмены - политическая и промышленная элита колоний. Контроль над перевозками означал власть - сначала над окраинами, а потом - над Федерацией в целом. Потому немудрено, что самые развитые планеты поспешили обзавестись собственными флотами - зачастую, ценой предельного напряжения всех экономических ресурсов.

Началось все, естественно, с каботажных рейсов маленьких торговых судов и полетов охотников за астероидами. Мало помалу, частные фирмы окрепли и начали выходить в глубокий космос, пытаясь хотя бы "урвать крохи со стола" всемогущих UniT или FSL. Конкуренция между молодыми компаниями была невероятно жестокой - большая часть из них разорилось, что, кстати, больно ударило по экономике колоний. И

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

когда рынок грузовых и пассажирских перевозок стабилизировался, "на плаву" остались только крупные фирмы - новианская IScOm ("InterStellar Communication"); Trans-Gal ("Trans-Galactic Line Co"), основанная на Мондамине; FFF с ("Forshaw Free Freight Co") с Баррата и несколько других. Все они были вынуждены прекратить междоусобную борьбу и урегулировать свои взаимоотношения - в частности, заключив несколько договоров, касающихся совместной борьбы против федеральных компаний. Так возникла первая Торговая Лига.

Деятельность лигистов была успешной. Настолько успешной, что, в конце концов, позволила им вытеснить федеральные компании с рынка межсистемных перевозок и, практически, взять под контроль весь товарооборот между колониями. Эта победа не только обогатила транспортные корпорации - она сосредоточила в их руках беспрецедентную власть. Бывшие лоббисты в одночасье сделались сенаторами, а советы директоров превратились в настоящий "теневой кабинет" для объединения колониальных миров.

Правда очень скоро выяснилось, что победа была Пирровой: транспортные тарифы не только не

упали, но даже начали расти - сказывались непомерные расходы на содержание и обслуживание огромного флота. "Неповоротливая и апатичная" федеральная администрация переиграла команду ретивых колониальных бизнесменов, попросту переложив на их плечи часть собственных забот. А заодно правительство Метрополии вышибло почву из под ног сепаратистки настроенных политиков, предоставив им полную "независимость" - возможность независимым образом свернуть себе шею.

Поэтому, для того, чтобы сохранить и упрочить свое положение, лигистам позарез необходимо было получить контроль над колоссальными ресурсами Зеленого Кольца. То есть, говоря без обиняков, захватить власть над Федерацией. А для этого нужно было не иначе как чудо. И чудо не заставило себя ждать.

\* \* \*

Тем временем инженеры Зеленого Кольца пытались разрешить ту же самую проблему другим путем: если новые колонии не могут выжить без помощи развитых миров, а гипер-корабли обходятся чересчур дорого - значит нужно просто сделать эти корабли дешевыми. Поэтому на орбите огромной звезды Сириус А лихорадочными темпами

возводилось загадочное сооружение, гигантский портал Хигинботтома - первый, еще полужэкспериментальный генератор сети...

### 2.1.4 Лабиринт.

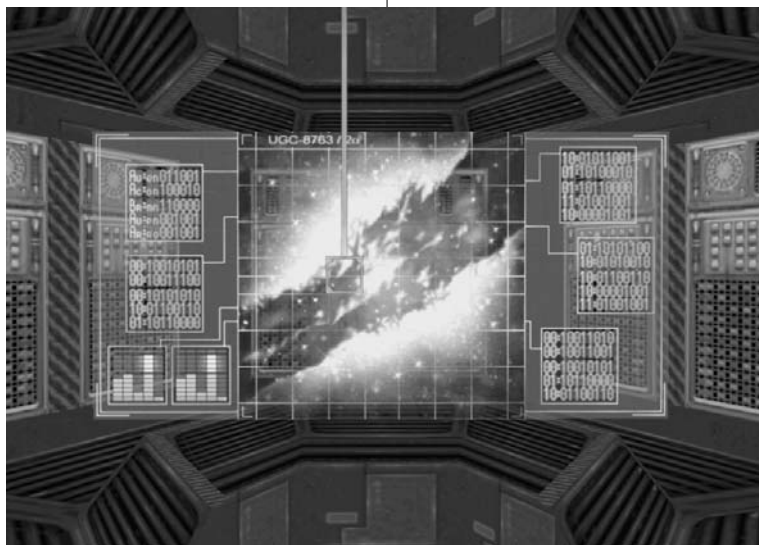
#### 2.1.4.1 Место действия.

...В 40 парсеках по направлению к центру Галактики и приблизительно на таком же расстоянии от ее экватора, располагается скопление UGC-8763/2a. С Земли его наблюдать довольно трудно - из-за плотных облаков холодного газа, расположенных между скоплением и Солнечной системой.

Собственно, как раз эти облака и послужили причиной того, что скопление UGC-8763/2a долгое

время оставалось совершенно не исследованным - навигаторы предпочитали обходить весь район по широкой дуге, и недаром. Дело в том, что гипер-звездолет, вынырывающий из-под горизонта событий в обычный космос, все еще имеет скорость порядка 0.97c, а в таких условиях даже горстка молекул водорода может стать источником очень и очень серьезных неприятностей.

Стандартная лочия описывает скопление так: "...UGC-8763/2a (Union General Catalog, класс Трюмплера-Флемминга 2a) включает свыше четырех тысяч звезд различных классов (в т.ч. новообразования типа Т), пылегазовые облака и большое количество рассеянного обломочного



# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

материала..." и без обиняков советует пилотам держаться от него как можно дальше. Без крайней необходимости там не рискуют появляться даже сверхнадежные корабли Спасателей (FSRS - Federal Space Rescue Service). Звездолеты Службы изысканий (FIS - Federal Investigation Service) также избегают заходить в пределы скопления - несмотря на постоянные настойчивые требования ученых-астрофизиков.

Дело в том, что астрофизики - по крайней мере, те из них, кто специализируется на изучении именно этого района космоса - считают UGC-8763/2a весьма загадочным объектом. Вопреки стройным академическим теориям центр скопления постоянно исторгает огромные облака пыли и газа. А заодно - целые потоки обломков поувесистее. Существует около десятка остроумных гипотез на этот счет: например, Джон Дж. Ребер (Сириус В IV) полагает, что в центре скопления находится так называемая белая дыра; а его коллега с Земли, доктор Дороти Баттлер, считает, что "...мы наблюдаем замечательные результаты астроинженерной деятельности цивилизации, далеко обогнавшей человечество в техническом и культурном отношении...".

Так или иначе, доказать или опровергнуть эти утверждения нет пока никакой возможности. Даже на сравнительно "чистых" окраинах скопления звездолеты не рискуют обычно развивать скорость свыше 0.2с. А гипер-переходы и вовсе возможны только между разведанными окнами Кека - областями, свободными от пыли и других препятствий. Однако, сами окна не стабильны, да и отыскивать их внутри скопления трудно и опасно. Короче говоря, специалисты FIS как-то подсчитали, что для проникновения в центр скопления подобным способом понадобится около трехсот лет - естественно, "...при наличии неограниченных запасов топлива и запасных частей...".

\* \* \*

В конце концов, какой-то восторженный идиот окрестил все это поэтически - Звездный Лабиринт. Пилоты предпочитают называть его по-другому - Мусорный Ящик.

### **2.1.4.2 "Пилигрим".**

Благочестивая Святость (до колонизации планета называлась по другому - Земля Аделунга) была заселена общиной православных фундаменталистов, высланных с Земли еще в 4565 году - после печально известного Казанского мятежа. Тогда религиозными

фанатиками была полностью уничтожена клиника доктора Юсупова и чуть ли не поголовно перебиты добровольцы, принимавшие участие в его опытах. Справедливости ради стоит отметить, что уцелевшие пациенты добрались до террористов раньше, чем подоспела федеральная полиция... Но это уже совсем другая история.

Фундаменталисты организовали на Святости сеть укрепленных поселений - Обителей и зажили в них на свой странный полумонастырский лад под управлением суровых матриархов - Настоятельниц. С течением времени и благочестия и святости у колонистов заметно поубавилось, зато они приобрели сомнительную известность записных сквалыг и самых бессовестных торгашей новых территорий.

Когда контроль над межпланетными перевозками перешел в руки частных компаний, Благочестивая Святость стала известна, как планета "дешевого флага" (в свое время на Земле такой же славой пользовались Панама и Либерия). Судовладельцы охотно регистрировали суда в этом негостеприимном мире и частенько там же набирали их команды. Воспитанники Обителей, надо отдать должное, были очень неплохими специалистами и удачливыми

торговцами. Но стоили их услуги совсем недешево.

\* \* \*

В сентябре 5318 года, из порта Специи по направлению к Тайге-II стартовал грузовой корабль Trans-Gal "Благочестивый Пилигрим". Звездолет был приписан к Обители Марты, что находится на неприветливой планете со странным названием Благословенная Святость. На борту "Пилигрима" находился экипаж - всего 27 человек, шестнадцать мужчин и одиннадцать женщин. И три супружеских четы переселенцев со Специи - они следили за грузом для Тайги. В трюмах корабля находились сельскохозяйственный инвентарь, растения, животные и две сотни человек, подвергнутых эстивации - техники, специалисты по терраформингу должны были "проснуться" только в пункте назначения. Командовала кораблем уроженка Обители Марты, капитан Марта Соланс.

Как и все гипер-корабли, "Пилигрим" огибал район Мусорного Ящика по широкой дуге. Как раз ширина этой дуги и служила причиной отчаянных споров между капитаном Соланс (она требовала двигаться кратчайшим путем) и Томасом Дэвидсоном - огромным, грузным уроженцем Тенгри и, по совместительству,

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.



главным навигатором "Пилигрима". В результате звездолет двигался гигантскими "прыжками", время от времени "выныривая" в обычное пространство для обсервации на самом краю скопления.

Катастрофа случилась во время четвертого прыжка - после выхода из гипер-пространства корабль оказался внутри Мусорного Ящика. А дальше началась полоса самого невероятного, сумасшедшего везения - "Пилигрим" "вынырнул" на краю полости Кека, недалеко от звезды, которую позже назвали Хионой (тогда названия у нее еще не было). Через двенадцать с половиной секунд после начала торможения, корабль на огромной скорости врезался в облака Оорта, окружающие

планетную систему и снова уцелел - хотя это столкновение и стоило потери реакторного отсека и грузовых трюмов. В конце концов Дэвидсон умудрился посадить полуразбитый "Пилигрим" на четвертую планету - там была обнаружена кислородная атмосфера - а экипаж унес ноги с места посадки до того, как окончательно вышла из строя система термозащиты последнего реактора. К этому моменту в живых осталось только двадцать девять человек.

С самого начала единственной надеждой потерпевших крушение была аварийная ракета - по сути дела, маленький космический корабль с гипер-конвертером и анзиблем (или, как его еще называют, "сверхсветовым радио").

Как назло, она была сильно повреждена во время посадки. Команда "Пилигрима" принялась за ремонт, а уцелевшие пассажиры - среди них случайно оказался экзобиолог, специалист по инопланетной флоре и фауне - засеяли остатками земных злаков несколько участков неподалеку от лагеря. Кроме того, выяснилось, что некоторые плоды местных деревьев можно употреблять в пищу - после соответствующей обработки.

Все складывалось на редкость удачно, но через три месяца после крушения появились первые признаки цинги. Долгое время болезнь не затрагивала никого, кроме уроженцев Специи - это было в порядке вещей, такое случалось и на других планетах. Но пять месяцев спустя, когда Дэвидсона не было в лагере - он, вместе с четырьмя спутниками, исследовал гряды пологих холмов к северу от места крушения - разразился кризис: у Марты Соланс случилось просветление.

Навязчивая идея, неожиданно возникшая в голове капитана "Пилигрима" была проста, но совершенно не оригинальна: планета, "дарованная" экипажу - это, бесспорно, "новый Эдем"; аварийную ракету собирать не нужно - наоборот, нужно "упорно трудиться", а также

"плодиться и размножаться". Тем более, что среди "спасенных" случайно осталось "точно поровну" мужчин и женщин. Последнее утверждение не соответствовало истине, пока Марта собственноручно не застрелила астрофизика и старшего корабельного программиста - во время "потрясающего просветления" эти двое, на свою беду, как всегда возились в лаборатории. Третьей жертвой, понятно, должен был стать Дэвидсон.

Как ни странно, все остальные члены экипажа и думать не смели о том, чтобы выступить против своего капитана. Ничего удивительного в этом не было: с самого раннего детства те же идеи "избранности" и "послушания" неустанно вдалбливались в головы воспитанников суровых Обитателей на Благословенной Святости. Правда, к тому времени, как навигатор вернулся в лагерь, приступ "просветления" у Марты давно прошел и она вместе со своими ближайшими сторонниками скрылась в лесу. Как выяснилось, ей было чего бояться: Дэвидсон выследил беглецов и в коротком жестоком бою убил всех четверых.

После этого Дэвидсон взял власть в свои руки. С помощью убеждения, а чаще - силой, он заставил остатки

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

экипажа "Пилигрима" до изнеможения работать на полях и в мастерских. Люди жестоко страдали от цинги и, в довершение ко всему, у многих постепенно стали проявляться признаки того же психического расстройства, которое поразило капитана Соланс. На Дэвидсона трижды покушались с оружием в руках и, по крайней мере, два раза пытались отравить. Он сам пристрелил двоих, но через полтора года после аварии спасательная ракета была собрана и запущена. А еще через четыре месяца пришла помощь.

К этому времени в живых осталась только дюжина потерпевших крушение, а сам навигатор был уже мертв. Так у тенгрийских колонистов появился первый герой, а у просветленных - первая мученица.

\* \* \*

Хиона - ничем не примечательная желтая звезда класса G3, расположенная неподалеку от внешней границы Лабиринта. Ее планетная система имеет вполне стандартное строение: четыре планеты земной группы, три газовых гиганта и два астероидных пояса.

Карелла - четвертая планета в системе Хионы. До 5430 года она считалась единственной планетой земного типа в этом районе космоса

и самой удаленной от Земли планетой, на которой возможно было создание автономных поселений:

- период обращения вокруг Хионы - 1.2 стандартного года;
- сила тяжести на поверхности - 0.95g;
- атмосфера - пригодна для дыхания;
- средняя дневная температура на экваторе - примерно 330C.

### **2.1.4.3 Мятёж.**

Естественно, после возвращения спасательной экспедиции тут же начались старые разговоры о "новых рубежах" и тому подобных глупостях - в результате, летом 5352 года легендарный (в основном, среди местных уроженцев) транспорт с переселенцами "Unicorn" доставил на Кареллу 120 семей - всего около двух с половиной сотен человек, включая детей. Они основали первое постоянное поселение на планете - город FreeTown.

Поначалу переселенцы с разных планет мирно уживались между собой: уроженцы Специи заложили Новые Афины в дельте Истра, на месте старого лагеря потерпевших крушение тенгрийцы построили Форт Дэвидсон, а колонисты Святости организовали несколько поселений на холмах к северу. С течением



времени, однако, власть все больше стала сосредотачиваться в Обителях, чему немало способствовали действия просветленных - новой организации экстремистского толка, которая возникла среди переселенцев со Святости.

Основой доктрины "просвещенных" было странное суеверие: сектанты всерьез утверждали, будто местные особенности биохимии позволяют человеку - естественно, только уроженцу их родного мира - достигать "состояния полной гармонии сознания", видеть "истину" и далее в том же духе. При этом, многие из них отказывались принимать специальные пищевые добавки, мотивируя это тем, что "агенты Метрополии с помощью таких препаратов собираются захватить контроль над сознанием колонистов".

Причиной возникновения этого заблуждения было действительное наличие тонкого биохимического различия между этими людьми и всем остальным населением колонии. Приспособившиеся за несколько поколений к жизни на своей родной планете, уроженцы Святости не страдали от выраженных нарушений физиологии или других легко определяемых разновидностей "цинги". На их долю приходилось, в основном, расстройство психики -

временами, весьма замысловатого свойства. Этому немало способствовала нарочито-религиозная атмосфера внутри Обителей и вообще суровый уклад жизни колонистов.

"Просветленные" считали себя единственными колонистами, реально приспособленными для жизни на Карелле, и на том основании выдвигали длиннейший список особых требований и претензий. Нетрудно догадаться, что назойливые сектанты были, мягко говоря, весьма неудобными соседями. Поэтому им вскоре пришлось покинуть родные Обители и основать собственные лагеря. Тем не менее, связи между бывшими обитателями Святости не были разорваны и они - ко взаимной выгоде - нередко выступали "единым фронтом" по отношению к другим переселенцам.

Более или менее открыто общины "просветленных" существовали лет десять - до 5362 года. Их деятельность в тот период была весьма успешной - малочисленное и неорганизованное местное население уже готово было безоговорочно признать власть Обителей, но тут случился конфликт с тенгрийцами. Причиной разногласий был ключевой лозунг "политической" программы экстремистов: "Карелла для

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

кареллианцев". Беда была в том, что они не удосужились поинтересоваться мнением тенгрийцев на этот счет - более того, просветленные попытались силой вдолбить свою точку зрения в головы соседей. Это была их фатальная ошибка. Тенгрийская колония немедленно взялась за оружие, затем были организованы отряды самообороны, которые довольно быстро истребили большую часть боевиков. Досталось и Обителям - жители некоторых поселений были депортированы обратно на Святость, причем им запрещалось впредь возвращаться на Кареллу под страхом немедленного расстрела (любопытно, что позднее правительственная комиссия подтвердила этот приговор).

\* \* \*

Во время этой маленькой войны случилось событие, принесшее захолустной планете всеобщую известность. В 5363 году отряд Хомберга из Форта Дэвидсон преследовал банду просветленных. На плато Ярцева тенгрийцы обнаружили странные развалины явно нечеловеческого происхождения. Через два года был обнародован отчет экспедиции Уайтакера (Федеральная Служба Изысканий). Экспедиция исследовала руины неясного происхождения - т.н.

"артефакт Вортингтона" (Вортингтон - фамилия лейтенанта, который свернул себе шею, пытаясь вскарабкаться на одну из башен). Вслед за появлением такого документа на Кареллу потоком хлынули переселенцы. Это и был знаменитый "археологический бум".

В туристических проспектах эти руины сейчас зовутся Башнями-Близнецами Кареллы. Местные жители называют эти сооружения по-другому: "Чертовы Рога".

### **2.1.4.4 Apple Pie Law.**

Население планеты росло довольно быстро и к середине девяностых годов наконец достигло десяти миллионов человек - за счет естественного прироста, применения инкубаторов и, главным образом, притока иммигрантов из Метрополии и более старых колоний. Первые, наиболее предприимчивые переселенцы стали прибывать на Кареллу в 5370-ых годах - в самом начале "археологического" бума, который разразился после отмены федерального запрета на изыскательские работы в районе Хионы.

В 5395 году комиссия Федерального Бюро Колонизации объявила, что "промышленность Кареллы в состоянии обеспечить совершенно автономное существование колонии

на поверхности планеты в течении неограниченного периода времени". Как утверждают злые языки, комиссия была более чем щедро "подмазана" влиятельными колонистами (одно время даже ходили упорные слухи, что деньги пришли с Благословенной Святости, но близкое знакомство с просветленными живо укоротило языки самым завзятым сплетникам). Так или иначе, планета вышла из под протектората Метрополии и была объявлена независимой федеральной территорией. А потому получила независимое - "в рамках Федерации" - правительство.

Новый кабинет занялся прежде всего наведением элементарного порядка. Для начала, нужно было как-то утихомирить легион самостоятельных "изыскателей" и "археологов". А они были в массе своей весьма предприимчивыми и самостоятельными, но не слишком-то покладистыми людьми. Пикантность ситуации, однако, состояла в том, что рискованная и, временами, не совсем законная деятельность этой братии являлась основой благосостояния для большинства жителей Кареллы.

Команды десятков частных кораблей систематически прочесывали поверхности небесных тел, расположенных поблизости от Хионы в поисках различных артефактов

"зодчих" - так прозвали загадочных чужаков. Занятие это было делом относительно прибыльным, но сугубо не безопасным. По портовым кабакам FreeTown кочевали жуткие легенды о коварных туземцах, жутких зверях и смертельных болезнях. А также о поединках между кораблями в открытом космосе и на поверхности планет. В девяноста девяти случаях из ста эти истории оказывались, разумеется, бессовестным враньем, под прикрытием которого туристам пытались всучить за бешенные деньги весьма подозрительные "подлинные артефакты культуры зодчих". Но, как ни крути, в порт приписки благополучно возвращались - в среднем - только четыре корабля из десяти.

К 5430 году отдельные, отчаянно враждующие между собой арматоры объединились в несколько "компаний" и занялись лоббированием своих интересов на правительственном уровне. В 5438 году, на волне спекуляций предметами "культуры зодчих", была принята т.н. поправка Букмастера о "предотвращении недобросовестной конкуренции между транспортно-изыскательскими компаниями" (известная также, как "Apple Pie Law"). Согласно этому чрезвычайно любопытному закону все пространство вокруг Кареллы было поделено на восемь квадрантов, а

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

"изыскательские компании" (точнее, их объединения) получали "исключительные права" на исследования и эксплуатацию того или иного сектора космического пространства.

Фактически, этот закон был принят только для того, чтобы как-то урегулировать взаимоотношения между местными отделениями Trans-Gal и ISCom. Характер этих "взаимоотношений" легко понять из бесконечного списка взаимных исков - помимо всего прочего, в нем фигурируют промышленный шпионаж, саботаж, похищение людей, баратрия и пиратские нападения.

Несмотря на то, что поправка Букмастера до некоторой степени противоречила федеральному закону (границы секторов простирались в бесконечность, чем, теоретически, в одностороннем порядке ограничивалась деловая активность других субъектов федерации), кареллианские парламентарии в конце концов ратифицировали ее. В воздухе запахло серьезным скандалом, но к 5435 году интерес к культуре "зодчих" уже начал угасать и претензии частных "изыскателей" мало-помалу потеряли всякое значение. В результате дело спустили на тормозах - федеральное

правительство предпочло "закрыть глаза" на "Apple Pie Law".

### **2.1.4.5 Карелла.**

Примерно сто лет спустя FreeTown превратился из "передового форпоста человечества" в совершенно обычный город на поверхности ничем не примечательной планеты. А кареллианцы предпочитали не вспоминать лишний раз о "новых рубежах" - они были слишком заняты попытками свести концы с концами.

Справедливости ради, надо сказать, что Карелла не была чересчур суровым миром. Дело обстояло куда хуже - она оказалась миром безнадежно заурядным: умеренно паршивый климат, скудные запасы полезных ископаемых, вялая фауна, примитивная флора и, в довершение ко всему, необходимость глотать каждый месяц пригоршню пилюль - из-за недостатка микроэлементов и витаминов, которые нужны организму человека для продолжения нормальной жизнедеятельности.

Население Кареллы к тому времени достигло примерно 75 млн. человек, местных уроженцев и иммигрантов с Тенгри или Новии. Естественно, каждый уважающий себя кареллианец мог запросто проследить свою родословную прямо от одной из семей первопоселенцев -

но это уже совсем другая история. Те, кому было не по нутру ковыряние в земле на ферме или прииске (чем зарабатывало себе на жизнь процентов, этак, восемьдесят всего активного населения), предпочитали тесниться в городах вроде FreeTown или Эйрена. Там можно было получить работу на одном из немногочисленных предприятиях местной промышленности или, на худой конец, прозябать на ниве вымирающего туристического бизнеса.

Существовала, правда, еще пара возможностей, но рассчитывать на них всерьез могли только отдельные счастливчики, которые как-то ухитрились получить относительно приличное образование или диплом пилота-судоводителя.

С одной стороны, можно было устроиться в команду наземного обслуживания порта FreeTown. Этот порт принимал и отправлял огромные грузопассажирские суда метрополии, следующие с Земли на Специю или Тайгу-II, а потому частенько нуждался в техниках, орбитальных монтажниках, пилотах шаттлов и т.д. Это был вполне надежный заработок, обеспеченная жизнь и даже неплохая карьера - в масштабах Кареллии, понятно.

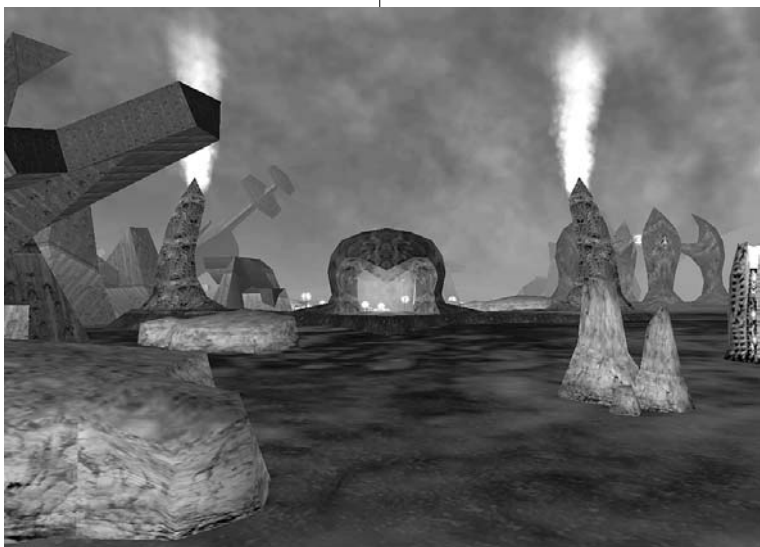
С другой стороны, имело смысл рискнуть и попытаться счастья в одной из частных "изыскательских" компаний. По большей части, эти фирмы занимались вполне рутинной деятельностью: охотой за астероидами, каботажными перевозками и поисково-спасательными операциями. Лишь иногда - в надежде урвать кусок из-под носа у Федеральной Службы Изысканий - небольшие компании затевали полеты к ближайшим окрестным системам.

### 2.1.4.6 Портал Девиса.

В марте 5538 года "Гамбург" - корабль Федеральной Службы Изысканий с базы на Ван-Димене - совершал стандартный облет планетных систем района Хионы. По общему мнению, это была совершенно безопасная и, более того, рутинная процедура. Тем не менее, корабль бесследно исчез вместе со всем экипажем где-то неподалеку от системы Мелеты - в каких-нибудь четырех месяцах полета от Кареллии. Три месяца поисково-спасательных работ не дали ровным счетом ничего - новейший корабль с опытной командой на борту как будто растворился в пространстве. В окрестностях Мелеты не удалось найти не то что явных следов катастрофы, но даже ржавой гайки или пустой жестянки из под пива.

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**



Загадка "Гамбурга" неминуемо была бы погребена в архивах, но тут в дело вмешался Фелсинг.

Томас Фелсинг был штатным аналитиком службы обеспечения полетов в порту FreeTown. Свободное время он проводил, копаясь в файлах архивных записей карреллианских "изыскателей" или в компании пилотов - Томас сам в молодости мечтал поступить на федеральную службу, но его не взяли на флот из-за зрения, а денег для вживления нейроимплантов нужного качества он раздобыть так и не смог. Так вот, аналитик раскопал историю "Лазурного", звездолета "Karella Stellar Ship Co" (входящей в группу ISCom). В ноябре 5410 этот корабль стартовал с Кареллы и, если верить заявленным

данным о цели полета, к марту 5411 года должен был оказаться в окрестностях Мелеты. Больше о "Лазурном" никто никогда не слышал. Пораскинув мозгами Фелсинг пришел к выводу, что в этой звездной системе только одна планета могла заинтересовать капитана "Лазурного" - Лара. Она относилась к земному типу, т.е. имела плотную атмосферу, океаны и даже крупный спутник - Эрато. По случайному совпадению именно эта планета была заявлена первой и в полетном листе "Гамбурга"...

...В марте 5540 года Аллан Девис, приятель Фелсинга и первый помощник капитана на "Бэнхеме", получил возможность проверить эту гипотезу. Девис запустил

беспилотный зонд к одной из точек Лагранжа в системе Лара - Эрато. На глазах потрясенной команды и, что важнее, под наблюдением точных приборов зонд тихо исчез. Так был открыт портал Девиса.

### 2.1.4.7 "Генераторы" и "телепорты".

Открытие портала Девиса стало сенсацией. О нем много говорили и писали, но вся достоверная информация сводилась к тривиальному утверждению: портал мгновенно переправлял любой предмет неведомо куда, безо всяких побочных эффектов вроде излучения и т.п. Так или иначе, вся эта суета привлекла внимание к системе Мелеты.

К лету 5545 года изыскатели установили, что небольшая область пространства неподалеку от Лары приобретает особые свойства только два раза в год - на несколько дней в марте и в сентябре (по стандартному федеральному календарю). Кроме того, на поверхности планеты и ее луны - Эрато - в такие периоды были обнаружены источники направленного излучения.

Это были "генераторы" - причудливые здания или, быть может, огромные машины, созданные "зодчими". Авторство установок никакого сомнения не вызывало: сочетание

покатых стен с острыми углами и шипами; странный, напоминающий не то пластик, не то живую ткань материал - все в точности соответствовало кареллианским образцам. За одним исключением: установки "зодчих" на поверхности Лары все еще действовали. Потребовалось не так уж много времени на то, чтобы разобраться в конструкции и назначении "генераторов". Несмотря на очевидные различия в материале и манере исполнения, эти устройства мало чем отличались от стандартных источников энергии, которые использовались Федерацией уже около полутысячи лет. Удалось даже приспособить установки "зодчих" для нужд полевых исследовательских отрядов на поверхности планеты.

\* \* \*

Иногда рядом с "генераторами" исследователи Лары находили другие загадочные сооружения. Назначение таких установок оставалось неясным, пока на сцене не появился лейтенант Джеффри Лайтон - крестный отец второго "археологического бума" на Карелле.

Прежде всего надо сказать, что Джеффри Лайтон был счастливчиком. Это отмечают все его биографы. Как пилот-изыскатель он, само собой, побывал во многих передрягах. Но

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

самая потрясающая удача в его жизни состояла в том, что из всех "телепортов", обнаруженных к тому времени на Эрато он ухитрился пройти сквозь единственный безопасный...

Итак, однажды лейтенант решил взять серию проб материала из стены странного сооружения, расположенного неподалеку от "генератора" на поверхности Эрато (это обстоятельство тоже сыграло важную роль - т.к. воздуха на Эрато нет, Лайтон, естественно, был в скафандре). Лайтон выбрал подходящий участок стены, запустил бур и в результате... ..мгновенно оказался в совершенно ином мире. Мире, который вращался вокруг зеленой звезды, явно не имеющей ни малейшего отношения к системе Мелеты. Лайтон провел два томительных дня, ломая голову над вопросом: каким образом ему удалось заставить работать этот "телепорт". И, в конце концов, сумел вернуться назад - за полтора часа до того, как окончился запас воздуха в его системе жизнеобеспечения. Но, как выяснилось несколько позже, лейтенант умудрился кое-что прихватить с собой.

Лайтон нашел "огневики" - просто подобрал десятка два с половиной симпатичных камешков на берегу ручья в "том" мире. Это были

странного вида кусочки не то минерала, не то окаменелости, очень напоминающие земной янтарь. С одной только разницей: внутри каждого кусочка слабо мерцала желтоватая искорка света.

Лейтенант успел раздарить примерно половину своего запаса друзьям и знакомым, ко времени, когда выяснилось, что находка имеет кое-какие любопытные свойства. Примерно в двух случаях из десяти "огневик" вызывал у владельца приятное чувство легкой эйфории. А иногда люди, едва прикоснувшиеся к камешку, буквально сходили с ума и, положительно, были готовы на все, лишь бы получить драгоценность в безраздельное владение. Добившись желаемого, они довольно быстро впадали в состояние странного оцепенения, за которым следовала кома и смерть.

Естественно, ввоз "огневиков" на планеты Федерации был запрещен, а сам Лайтон сумел сделать на остатках своей коллекции неплохое состояние - но это сейчас к делу не относится. Но, вольно или невольно, он спровоцировал на Карелле новый бум.

### **2.1.4.8 Лабиринт.**

Начиная с 5552 года целые толпы искателей удачи рыскали по поверхности Лары и других планет в



системе Мелеты. Очень скоро выяснилось, что далеко не всем "изыскателям" везло так, как легендарному лейтенанту. Некоторые из них и вправду сколотили неплохие состояния, но большая часть, само собой, осталась с носом. Впрочем, вернувшихся - с удачей или без - было не так уж много: путешествие через "телепорт" оказалось развлечением сродни "русской рулетке".

Дело в том, что, вопреки утверждениям популярных брошюр, обычные "телепорты" совсем не были похожи на "двери между мирами". Только некоторые из них исправно пропускали всех желающих туда и обратно. Чаще всего "телепорты" отправляли путешественников в одном направлении - "туда". И при том иногда произвольно меняли точку назначения... Многие "телепорты" работали периодически, точнее, от случая к случаю. Как правило, они включались и выключались в зависимости от самых идиотских причин - от погоды, до расположения звезд на небе. В довершение ко всему, "полоса пропускания" этих странных сооружений тоже была избирательной. Если обычные "телепорты" доставляли груз в целости и сохранности, то некоторые из них почему-то разрушали кристаллическую структуру твердых

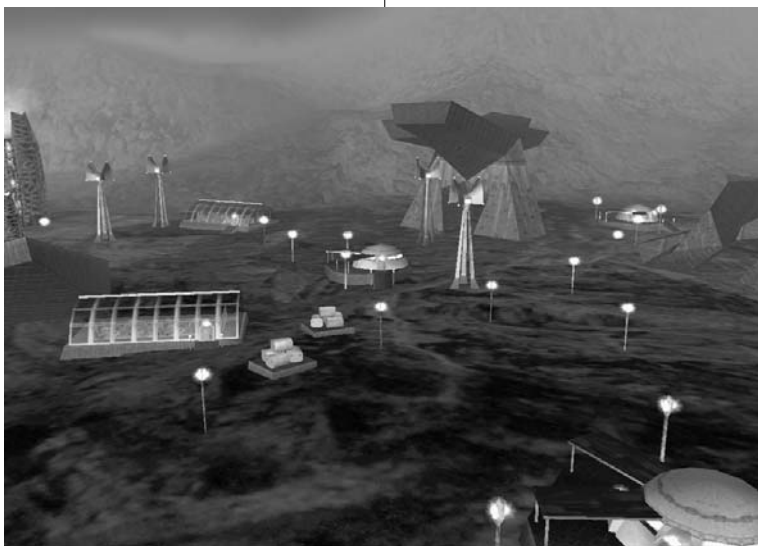
материалов; а другие - межатомные связи в сложных органических молекулах. Попросту говоря, войдя в "телепорт" живым и здоровым можно было оказаться за тридевять земель - в виде измельченного до атомного уровня порошка.

И наконец, ни один телепорт ни разу не смог переправить ничего, что превышало бы вес и объем обычного человека. В космическом скафандре и с парой солидных чемоданов... Такое положение вещей породило нелепую ситуацию: внезапно открылся доступ ко множеству планет. Некоторые из них были пригодны для заселения, некоторые - богаты ресурсами. И везде - стараниями "зодчих" - были под рукой практически даровые запасы энергии в виде "генераторов". Но поселения и промышленное оборудование, полевые госпитали и радиотелескопы нельзя пронести с собой в чемодане. А без сложных и точных машин невозможно не только построить города, но даже определить, где расположен новый мир... Поэтому путешествия по Лабиринту (так окрестили систему "телепортов") люди, которые на свой страх и риск проникали в ее недра) долго оставались делом сугубо частным.

Можно сказать, что во всем этом было полным полно романтики. Или

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**



дикости - как Вам больше по вкусу. Находились оригиналы, отшельники или фанатики - они селились в необжитых местах. Появлялись маленькие колонии, почти отрезанные от остального мира и не отмеченные ни на каких картах. Возродились ветхозаветные нравы фронта - кое-где в ход пошло даже старое огнестрельное оружие. В портовых тавернах Кареллы и Лары из уст в уста передавались рассказы и слухи, описания проторенных путей, продавали секретные карты ("крестиком помечено место, где были зарыты сокровища") или знахарские приемы и ритуалы (с помощью которых можно было - "совершенно точно, проверено" - настроить любой "телепорт"),

сколачивались партии старателей и банды налетчиков. И ясное дело, продавались товары, привезенные "оттуда" - часто из-под полы, в тайне от властей Федерации.

"Изыскатели" уходили в неизвестность практически с голыми руками и возвращались только с тем, что можно было унести в карманах: "огневики" и "радужные камни" с Окипеты, синяя водоросль Океана (из нее получали "шило" - наркотик, по сравнению с которым крэк казался невинной детской забавой), поющая бабочка с Данаи - ее размножение чуть было не сделалось причиной настоящей экологической катастрофы на Ларе. А еще: клубни Вайса - самый знаменитый деликатес на территории

Федерации, зеленоватые вина Инакса, лекарственную смолу с Веспера и т.д. и т.п.

## 2.1.4.9 Загадка Лабиринта.

Кроме диковинных находок, путешественники приносили сведения, обрывки данных, которые рано или поздно попадали в руки ученых. Но чем больше информации накапливалось в бездонных архивах Федеральной Службы Изысканий (а также в секретных исследовательских отделах огромных корпораций), тем менее ясной становилась общая картина.

Так, было вполне надежно теоретически доказано, что работа системы "телепортов" каким-то образом упорядочена. Но каким именно образом - этого не удалось установить даже сверхмощным компьютерам Метрополии. Стоило только появиться очередной работе, самым исчерпывающим образом описывающей "закономерности работы системы порталов Лабиринта"; как возникали новые сведения, начисто эту закономерность опровергавшие (дело дошло до того, что известный специалист по теории порталов проф. М.Б. Богославский в своей статье "Суб-пространственные переходы и принцип причинности" назвал такие исследования "торжеством научного шаманизма").

Кроме того, физики никак не могли объяснить сам факт существования "телепортов" - по крайней мере, в рамках существующих теорий. Система порталов Хигинботтома ничуть не уступала установкам "зодчих" по сложности, но она все же создавалась под защитой стабилизирующего поля Леса. Каким образом загадочным чужакам удалось наладить работу своих машин внутри Мусорного Ящика, было совершенно непонятно.

У археологов тоже хватало забот. Мало того, что "зодчие" не оставили после себя никаких следов, кроме своих загадочных агрегатов - на планетах Лабиринта вскоре были найдены остатки сооружений, вообще не принадлежащих культуре "зодчих". Самым известным открытием стали руины так называемой Черной Башни на заснеженной планете Лакс - ее огромные монолиты, отлитые из странного, похожего на базальт материала были расколоты и отброшены в сторону неведомой силой. Тем не менее, не удалось обнаружить ничего похожего на следы взрыва или пожара. Равно как каких-нибудь более мелких предметов материальной культуры. Это обстоятельство окончательно перестало удивлять кого бы то ни было, когда на Орке и Диспатере были обнаружены огромные

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

равнины, сожженные дотла и покрытые стекловидной коркой - также без всяких следов механического воздействия.

Примерно в аналогичном положении пребывали биологи. Очень скоро было установлено, что экология всех без исключения планет Лабиринта предельно упрощена: десяток видов растений, дюжина видов животных, полсотни видов насекомых и минимальное количество микроорганизмов. И все. Хотя расчетное время существования такой, с позволения сказать, биосферы никак не могло превышать 10 тысяч стандартных лет, исследования осадочных пород Океана, разумеется, противоречили этим данным и давали оценку порядка полумиллиона лет.

Из этой неприятности кое-как удалось выкрутиться с помощью "теории миграций", согласно которой животные и растения попадали на планеты Лабиринта при помощи "телепортов" из каких-то гипотетических миров с нормальной экологией. Правда, своими глазами таких миграций никто не путешественников никогда не наблюдал, но это обстоятельство сочли не заслуживающим внимания.

Хуже было другое. Большинство крупных животных Лабиринта были

хищными и охотились исключительно друг за другом - других достойных внимания целей в Лабиринте просто не было. При этом они использовали для охоты один и тот же метод (что само по себе было весьма странно) - с ужасающей меткостью плевались на большие расстояния чем-то вроде сильнейшей органической кислоты.

Вскоре, однако, выяснились обстоятельства, которые не поддавались уже никакому разумному истолкованию: в этой кислоте были обнаружены активные кремнийорганические частицы, настоящие искусственные бактерии, приспособленные для разрушения металла и керамики, но совершенно безвредные для биологических объектов. Как водится, этот факт всплыл совершенно случайно - в транспортном терминале Делийского порта из специальной клетки умудрился вылезти пузырьник, привезенный на Землю с Веспера для каких-то исследований. Один из охранников изловчился подстрелить хищника... Результат превзошел все ожидания - несколько кубических метров металлоконструкций моментально превратились в лужу вонючей зеленоватой слизи.

\* \* \*

Разумеется, бывало множество самых экзотических гипотез.

Например, Татсуя Огава (Земля, Токийский Университет) утверждал, что "генераторы" и "телепорты" - это и есть "зодчие".

Огава был пионером исследований "спонтанной информационной активности сети телепортов". Дело в том, что телепорты очень часто использовались не только для путешествий между планетами, но и для передачи сигналов - в этом качестве они мало чем уступали анзиблю землян. В 5677 году Огава обнаружил, что помимо легко различимых сигналов, посылаемых людьми, существуют и другие сложно модулированные передачи, источник которых невозможно локализовать. Исследователи его группы годами пытались расшифровать эти "естественные сигналы сети", но, конечно, так и не добились успеха.

В 5691 году Огава опубликовал статью, где утверждал, что "генераторы" и "телепорты" - это части огромного квази-организма, связанные между собой по суб-пространственным каналам. По мнению японского ученого, темп процессов, протекающих в этом организме, настолько отличался от нашей временной шкалы, что он просто был не в состоянии заметить присутствия людей на планетах Лабиринта.

Публикация Огавы, понятно, вызвала много шума, но, в конце концов, победила официальная точка зрения, которая с горем пополам объясняла все собранные данные. Согласно этой теории, Лабиринт - в его теперешнем состоянии - является результатом столкновения двух рас: "зодчих", построивших "генераторы" и "телепорты", и строителей Черной Башни, возможно, ответственных за появление порталов Девиса. Экология планет Лабиринта, видимо, пострадала в результате биологической войны, в которой страшные местные хищники были не то солдатами, не то оружием.

Но какие бы безумные гипотезы не выдвигали ученые, старатели-одиночки все дальше проникали вглубь Лабиринта, находя там новые сокровища и загадки. А потом пришел черед крупных компаний.

### 2.1.5 "Железная стратегия".

#### 2.1.5.1 Силы безопасности.

Маленький бизнес старателей-одиночек, скваттеров и переселенцев никуда не годился - с точки зрения транспланетных компаний. Год за годом специалисты их исследовательских отделов собирали и анализировали крохи информации, составляли головоломные компьютерные программы и

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

посылали беспилотные зонды в пылевые облака Мусорного Ящика.

порталами, которые сильно сокращали время полета его



К 5680 году было вычислено местоположение пары дюжин планет, на поверхности которых работали "телепорты". По большей части, эти миры лежали в секторах ISCom и Trans-Gal и почти все - внутри звездного скопления, в пределах досягаемости гипер-кораблей. Кроме обычных "телепортов" были открыты еще несколько порталов Девиса - для некоторых из них были известны даже точки назначения: ISCom использовала такой портал для отправки больших партий руды с Сарпедона (вторая планета системы Мелеты) на орбиту вокруг Хионы; а Trans-Gal располагала даже двумя

автоматических транспортов к Океану и Весперу.

Большая часть новооткрытых миров была заселена переселенцами с Кареллы, Специи и других молодых колоний, но находилась под прямым федеральным управлением. По этому поводу ISCom и Trans-Gal с упорством, достойным лучшего применения, пытались судиться с Федеральным Бюро Колонизации в различных инстанциях - упирая на старый Apple Pie Law. Как легко догадаться, без особого успеха.

"Правозащитная деятельность" совсем не мешала большим

компаниям вставлять друг другу палки в колеса. Эта вражда, понятно, здорово досаждала обычным переселенцам и побуждала их время от времени братья за оружие - чтобы избавиться от назойливой опеки персонала факторий. В свою очередь, для охраны собственных интересов и для разведки Лабиринта корпорации организовали частные "силы безопасности". По сути дела, то были маленькие армии отлично подготовленных и экипированных бойцов-одиночек. Элитные подразделения компаний пользовались большой популярностью на Карелле - о приключениях и дуэлях таких "коммандос" ходило немало легенд (примерно таких же, как о похождениях храбрых солдат федеральной мобильной пехоты или Патруля - на планетах Метрополии).

Понятно, хуже всего приходилось планетам, лежащим на самой границе между секторами. Лара и Инакс, например, служили причиной раздоров между корпорациями. Иногда на них предпринимались вполне массовые акции - по сути дела, карманные войны. С одной из них все и началось...

### 2.1.5.2 Поющий пророк.

Фрэнк Гумц родился в пригородах Большого Чикаго, примерно в 5660 году - точной даты он не помнил и

сам. Первые двадцать лет жизни он провел под крылышком преподобного Хвана - плутоватого корейца-проповедника, адепта одного из бесчисленных экзотических культов, до которых были так падки колониальные туристы. К тому времени, когда Хван решил удалиться на покой, Фрэнк вполне прилично овладел "экзотической" фразеологией и научился сносно брэнчать на гитаре.

На двадцать пятом году жизни Фрэнк решил продолжить прибыльный бизнес своего старого патрона и организовал "высшую школу духовного совершенства". Новое "учение" представляло собой занятную смесь элементов дзен-буддизма, научного коммунизма (в изложении Льва Троцкого), экзотических индейских культов, христианского учения и ислама. Старый Хван утверждал, что это влияние наследственности - его подопечный был наполовину негром, на четверть испанцем, на одну восьмую - ирландцем, а все остальное принадлежало индейцу-чиппева. Фрэнк даже сменил имя - теперь он называл себя Мистра-Ибн-Усам (одному Аллаху известно, что все это значило). Проповеди Фрэнка проходили мирно и весело - пока собравшиеся лениво покуривали сигареты с марихуаной, сам "пророк" брэнчал на гитаре и распевал песенки

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

невнятно-религиозного содержания. Как ни странно, именно это занятие принесло ему определенную известность и достаток. "Поющий пророк" Мистра-Ибн-Усам успел выпустить два диска и уже подумывал о том, чтобы податься в шоу-бизнес, когда его благоденствию пришел неожиданно конец.

Как и многие другие мелкие мошенники в этом районе Большого Чикаго, Фрэнк водил компанию с "Черными волками". Теоретически, это была подпольная организация фундаменталистов, а на практике - обычная банда рэкетиоров. Во время беспорядков 5688 года федеральная полиция захватила и выслала с Земли практически всех членов этой группировки (точнее, тех, что уцелели после столкновений с федеральной пехотой). И, за компанию, - Фрэнка Гумца, который был совершенно ни при чем, но слишком часто бахвалился своими "связями" с исламистами.

После этого карьера Фрэнка резко пошла под уклон. Прежние покровители с Баррата и Новии больше не желали иметь с ним дела, а его музыкальные проповеди вызывали у прагматичных колонистов только неуважительный хохот. В конце концов - как и многие другие неудачники до него - Гумц добрался до Лабиринта. Он осел на

захолустной планете с коротким названием Кехт. Вся жизнь единственного поселения людей в этом мире была сосредоточена вокруг маленькой фактории Trans-Gal и "телепортов" - трех "белых", постоянно действующих, и двух "серых" - так на жаргоне поселенцев назывались ненадежные порталы, путешествие через которые в принципе возможно, но достаточно опасно.

На Кехте Мистра-Ибн-Усам снова открыл "духовную школу", которая немедленно стала прикрытием для шайки "таможенников". Это была местная разновидность рэкетиоров - они взымали с незадачливых путешественников плату за использование "телепортов". Гумц поневоле довольно близко сошелся с главарем разбойников, неким Альфредо Сервальосом и, таким манером, вынужден был познакомиться в общих чертах с биографией Че-Гевары (поскольку Сервальос вовсе не считал себя бандитом - он, видите ли, был "революционным борцом за свободу").

Вскоре люди Альфредо обнаглели настолько, что начали открыто требовать дань с местного мэра, угрожая вовсе закрыть доступ на Кехт. Тем более, что технически это можно было сделать довольно



просто: стоило только установить напротив выхода из каждого "телепорта" боевой лазер или автоматическую пусковую установку...

\* \* \*

К несчастью для разбойников, кое-кто из местных жителей очень хорошо понимал связь между понятиями "блокада" и "цинга". И, к тому же, оказался достаточно расторопным. Поэтому в один прекрасный день Альфредо Сервальос получил возможность лично познакомиться с эффективными методами работы службы безопасности Trans-Gal.

У командира ударного отряда хватило духа пройти сквозь "серый" портал, который незадачливые грабители оставили без всякой охраны. Не мудрено, что две управляемые ракеты, которые превратили в развалины здание "духовной школы" Мистры-Ибн-Усама, явились для них полной неожиданностью. Потом люди из группы Трепнела деловито раскопали развалины, схоронили убитых, а всех оставшихся в живых без долгих проволочек расстреляли.

Как ни странно, Фрэнк Гунц ухитрился и на этот раз выйти сухим из воды. Правда, его маленькому бизнесу на Кехте пришел конец, зато

он познакомился с капитаном Чарльзом Трепнелом.

### 2.1.5.3 Автономные поселения.

В 5669 году экспедиция Фрезера (Федеральная Служба Изысканий) открыла цепь "телепортов", ведущих на планету Логи - молодой вулканический мир, вращающийся вокруг красной звезды-гиганта Сурт. Как выяснилось, планета была богата тяжелыми металлами и радиоактивными элементами. Несколько лет никто всерьез не оспаривал прав Федерации на Логи, т.к. планета не представляла никакого интереса в смысле разработки или организации колонии. Тем более, что координаты системы Сурта выяснить так и не удалось. Ситуация радикально изменилась, когда в 5674 году на поверхности Логи - с севера от гигантского разлома в ее коре, каньона Гарба - был обнаружен действующий односторонний портал Девиса, ведущий прямо в окрестности Мелеты.

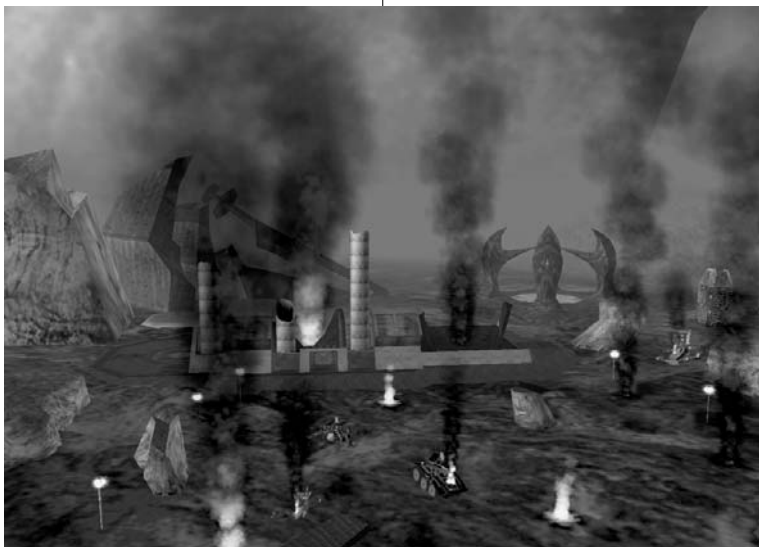
Федеральное правительство предоставило права на колонизацию Логи выходцам с Тенгри. Как этим людям удалось построить на поверхности планеты базу Атаган и комплекс шахт, известных под общим названием "Серебряный Глаз" - это отдельная история. Впрочем, уроженцы Тенгри славятся терпением

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

и упорством - достаточно сказать, что отдельные детали и блоки

полевых репликаторов, специально приспособленных для работы с



оборудования они доставляли через целую цепочку "телепортов". Беда заключалась в том, что все эти "телепорты" лежали в пространстве ISCom или Trans-Gal, которые, разумеется, не замедлили заявить о своих собственных притязаниях. Учитывая деликатность ситуации, компании потребовали целого ряда "исключительных прав" на эксплуатацию и снабжение колонии Атаган, угрожая в противном случае перерезать линию снабжения.

В ответ, стараниями федеральных властей, около 5585 года в Лабиринте появились первые модели

Генераторами "зодчих".

\* \* \*

Само собой, подобной же технологией немедленно обзавелись и крупнейшие компании. Вслед за тем в Лабиринте началась эра так называемых автономных поселений. Федеральные исследователи и частные экспедиции рассеивали по планетам репликаторы, каждый из которых мог со временем стать ядром новой колонии. Мало помалу автоматические комплексы развивались и, в конце концов, дело дошло до изготовления тяжелой

техники... Вот тут-то и выяснилось, что горнодобывающие комбайны на поверку часто оказываются настоящими боевыми машинами - варботами.

Компании, ответственных за организацию таких баз, начисто отвергли все обвинения в умышленном вредительстве. Их программисты утверждали (к сожалению, не без оснований) что "эскалация вооружений является естественным следствием воздействия враждебной окружающей среды и конкурентной борьбы за источники сырья и энергии". Впрочем, пока огромные механизмы во время "случайных конфликтов" превращали в металлолом исключительно друг друга, не затрагивая человеческих поселений, с этим еще можно было как-то мириться.

Гораздо большую тревогу внушало другое следствие бесконечных конфликтов между частными фирмами - загрязнение окружающей среды нанодеструкторами. Если поначалу речь еще могла идти о случайных или преднамеренных утечках, то позже начали появляться боевые микроботы специальной конструкции. К счастью, федеральное правительство вмешалось до того, как получили широкое распространение "штаммы",

атакующие биологические объекты. Но и при этом некоторые планеты были заражены настолько, что даже обыкновенная вода стала практически непреодолимым препятствием для любой машины.

\* \* \*

Несмотря ни на что, новые поселения в Лабиринте продолжали набирать силу. Судорожные попытки ICom и Trans-Gal, которые стремились поставить во главе таких микроколоний "своих людей" при поддержке корпоративных "сил безопасности" быстро вылились во всеобщие беспорядки, которые мало-помалу переросли в настоящую партизанскую войну. Как из под земли возникли ударные группы, начались засады у ключевых "телепортов", диверсии и контрдиверсии, "информационная война" (этакий обтекаемый эвфемизм, которым враждующие стороны обозначали потоки грязи, выливаемые ими друг на друга в прессе и на 3D-Video).

Миры, координаты которых были известны, попали в настоящую блокаду. Разумеется, в ответ пышным цветом расцвела контрабанда всех видов и мастей. А также каперский промысел.

## **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

### **ЧАСТЬ 1.**

#### **2.1.5.4 Одиссея Дональда Баллена.**

Дональд (Дон) Баллен, известный также, как "Дон-бродяга" или "Сумасшедший Баллен", был в 5690-ых арматором на Инаксе. Точнее, он владел старым кораблем под названием "Корморан" и занимался перевозкой всякой всячины между Девис-портом, Ларой и Веспером. Когда ISCom в 5712 году установила плотную блокаду планеты, Баллен одним из первых занялся доставкой компонентов электронного оборудования, медикаментов и прочих дефицитных товаров. Кроме того, он неплохо поработал над своим транспортом на маленькой частной верфи Сарпедона - по понятным причинам чиновники

Trans-Gal смотрели сквозь пальцы на проделки контрабандистов с территории ISCom.

Это Баллена и сгубило. Ну, понятно, и жадность сыграла не последнюю роль. В марте 5715 он шел с грузом на Инакс и нарвался на патрульный корабль ISCom. Товар был дорогой и сбрасывать контейнеры Баллену не хотелось. Команда сторожевика, честно говоря, не проявила бдительности - нахальство, с которым приближался транспорт, никого не насторожило. Потом было уже поздно: лазерные батареи "Корморана" вдребезги разнесли пару металлопластовых листов, которые скрывали пушки от посторонних глаз. А заодно - штирборт сторожевика, вместе с антеннами дальней связи и



боевой рубкой... Дон Баллен выудил этот трюк в старинной книжке про войну на морях Метрополии. Оттуда же он без зазрения совести позаимствовал название своего транспорта. И страшно им гордился.

Дня через три сторожевик нашли и отбуксировали на базу для ремонта. А за головой Баллена началась настоящая охота. В конце концов, истребители ISCom поймали его неподалеку от Роксаны, маленькой луны Тиндара (это газовый гигант в системе Инакса). Шансов у грузового корабля не было никаких: хотя "Корморан" и умудрился повредить двоих противников еще на орбите, его все-таки вынудили пойти на посадку. После этого у Баллена оставался только не слишком-то приятный выбор между военно-полевым судом (и немедленным расстрелом в перспективе) и примерно 20-тью годами в копиях Сарпедона.

По кайней мере, так считали его преследователи. Но они были не совсем правы. На поверхности Роксаны, неподалеку от места посадки "Корморана", давным-давно был известен "телепорт". Правда, он относился к категории "черных" - так на жаргоне старожилов Лабиринта назывались "телепорты", из путешествия по которым никто

никогда не возвращался. Но Баллену терять было нечего...

\* \* \*

Через два месяца Дон Баллен вернулся. Он появился из "телепорта" на поверхности Инакса. Оборванный, голодный, больной и совершенно сумасшедший. Кое-как Баллен доковылял до человеческих поселений, но тут удача ему изменила - он угодил прямо в руки агентов ISCom. И немедленно попал в отдельную палату секретной клиники. Там специально обученные психологи сумели мало помалу выудить всю историю невероятного путешествия. Они выяснили, что Баллен нашел легендарный "центральный портал" и даже научился как-то с ним управляться, что он видел в Лабиринте "нечто" и ушел живым, но почти свихнулся от страха.

Врачи ISCom услышали еще массу всяких интересных вещей. Но самого главного они так и не узнали. Главное открытие досталось на долю Хелен Стенли, профессиональной медсестры, которая работала в этой же клинике. Неизвестно, почему контрабандист решил довериться именно ей, но только ей он рассказал о своем путевом дневнике - двух замызганных блокнотах, спрятанных "в надежном месте". Однако, даже

## PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ. ЧАСТЬ 1.



потеряв рассудок Баллен не утратил до конца осторожности. Хелен быстро получила и скопировала начало дневника. Но, перед тем, как указать место, где было спрятано окончание записей, Баллен вдруг потребовал первую тетрадь обратно. Так что один из блокнотов оказался в клинике (Баллен засунул его в ящик письменного стола мисс Стенли) и, в конце концов, попал в руки федеральных агентов.

Получив вторую часть дневника, медсестра попросту сбежала. Дело в том, что Хелен Стенли была из просветленных. Только с мозгами у нее, в отличие от Баллена, было все в порядке.

\* \* \*

Обрывочные сведения только подстегнули любопытство "службы безопасности". А поскольку официально контрабандист числился опасным преступником, за него взялись всерьез... Ничего путного агенты ISCom от Баллена не добились, но зато разрушили его психику окончательно. Когда вся эта неприглядная история вскрылась и федеральная полиция наконец добралась до секретной клиники, бывший весельчак и кутила Дон Баллен был способен - в лучшем случае - целыми днями сидеть на краю своей койки и, пуская слюни, разглядывать рисунок на обоях.

Разумеется, агенты ISCom получили по заслугам, но Баллену это ничуть не помогло.

### 2.1.5.5 Виндиго.

В 5716 году Чарльзу Трепнелу исполнилось сорок пять лет. К этому времени он уже лет шесть не принимал участия в полевых операциях, а последние два года вообще провел в штабе Trans-Gal на Карелле в должности координатора (что приблизительно соответствует званию полковника мобильной пехоты в армии Метрополии). Сделавшись горожанином, Трепнел не растерял прежние силу и сноровку, и все еще был весьма популярен среди бойцов корпоративных "сил безопасности". Кроме того, координатор Trans-Gal занимал видное положение в кареллианском обществе - Трепнел с удовольствием вел светскую жизнь, состоял членом двух самых привилегированных клубов Лабиринта и, естественно, его с почетом принимали в лучших домах FreeTown.

Казалось бы, карьера Чарльза Трепнела достигла зенита и впереди для него открываются блестящие перспективы. Однако, сам координатор был вполне уверен в обратном: впереди его ждала только более или менее почетная ссылка на какую-нибудь захолустную планету - в качестве начальника фактории;

необременительная, но хорошо оплачиваемая работа и поездки на Кареллу два раза в год - для участия в заседаниях правления местного отделения Trans-Gal. Проблема заключалась в том, что Трепнел был местным уроженцем - в жесткой табели о рангах огромной корпорации он давно уже достиг своего предела.

Нельзя сказать, чтобы деятельного и честолюбивого человека, каким, несомненно, был Трепнел, удовлетворяло такое положение вещей. Все же, до поры до времени, он оставался совершенно лояльным чиновником Trans-Gal. Причиной тому были два обстоятельства: во-первых, многолетняя привычка и, во-вторых, детальное знакомство с методами работы "сил безопасности". Тем временем, решенный было перевод Трепнела постоянно откладывался. Его преемник погиб где-то на границе скопления - во время "совершенно секретной" операции он неосмотрительно завязал бой с кораблями Патруля (каким образом с этим районом оказались корабли Федерации - это уже другой вопрос).

Разумеется, как только во FreeTown с великой помпой открылся очередной клуб - "высшая школа духовного совершенства профессора Мистры-Ибн-Усама" - Трепнел не упустил

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

случая наведаться в новомодное заведение. В основном, им двигал чисто профессиональный интерес - координатора вдруг очень заинтересовали источники финансирования этой организации. Кроме того, он вспомнил незадачливого проповедника с планеты Кехт. В клубе Трепнел совершенно случайно познакомился с привлекательной молодой журналисткой - ее звали Хелен Стенли. Она, как выяснилось, занималась "изучением истории освоения планет Лабиринта" и "специально искала повода для встречи с таким известным путешественником", каким по роду службы являлся бывший коммандо. После десяти минут разговора координатор уже совершенно не сомневался в истинности последнего утверждения - он и сам прежде не раз занимался вербовкой. Но, правда, делал подобную работу куда более профессиональным образом.

Чарльзу Трепнелу понадобилось всего две недели, чтобы выяснить источники финансирования, а заодно - имя настоящего хозяина клуба. Деньги принадлежали "просветленным", а руководила всем предприятием, конечно, Хелен Стенли. Попытавшись наладить контакт с Трепнелом, мнимая "журналистка" и Фрэнк Гумц пошли на большой риск - как и большинство

коммандо, координатор терпеть не мог кровожадных сектантов. Кроме того, его совершенно не волновали ни прозрачные авансы мисс Стенли, ни ультра-революционная, чрезвычайно патриотическая, но, увы, не слишком искренняя риторика Мистры-Ибн-Усама. Как уже было сказано, Чарльз Трепнел был вполне лояльным чиновником Trans-Gal.

Но не слишком лояльным. Это выяснилось, как только он узнал о дневнике Дональда Баллена.

\* \* \*

Три года спустя - в 5719 - Чарльз Трепнел поднял мятеж. К нему немедленно присоединились многие офицеры "сил безопасности" Trans-Gal из числа местных уроженцев, "революционные патриоты" и прочие "борцы за независимость", а также вышедшие из подполья группы просветленных. Вождь мятежников быстро стал известен по всему Лабиринту как Виндиго - так звался когда-то в сказаниях американских индейцев грозный дух-людоед, символ вечного голода, насылаемый в наказание за всяческие излишества человеческого поведения.

Это прозвище рекомендовал Трепнелу старый проныра Фрэнк Гумц - все-таки Мистра-Ибн-Усам был на одну восьмую индейцем-чиппева.



## 2.1.5.6 Блокада.

Население маленьких городков, ферм и факторий восприняло свою неожиданную "независимость" довольно спокойно. Чарльз Трепнел отнюдь не был первым - такого рода восстания случались и раньше, но всевозможным "борцам за свободу и независимость", как правило, не хватало дисциплины и размаха. Силой оружия они могли - в лучшем случае - заблокировать небольшую часть сети телепортов, но мизерные ресурсы захваченной территории, неизбежная угроза "цинги" и, разумеется, невозможность надежной блокады всех пограничных телепортов делала подобные группировки легкой добычей любого организованного противника.

Однако, в руках Виндиго находился бесценный документ: дневник Дональда Баллена. Целых три года, прошедших после знакомства с Хелен Стенли, Трепнел потратил на изучение этих записок и сбор дополнительных данных. Кроме того, ему удалось заручиться поддержкой FFF и других членов Торговой Лиги, которые были недовольны явным доминированием ISCom и Trans-Gal - компаниям-оппозиционерам было куда проще договориться с бывшим высокопоставленным менеджером гигантской корпорации, чем с "революционерами" или религиозными экстремистами.

Поначалу удача сопутствовала мятежникам: они быстро захватили большую часть миров Лабиринта, взяли под контроль все известные перевалочные пункты и важнейшие базы на территории колоний. Затем, с помощью сведений Баллена, им удалось наглухо закупорить пограничные переходы и отрезать планеты, уязвимые из космоса, от собственной территории. Дальше оставалось только ждать, когда всеильные Trans-Gal и ISCom вынуждены будут пойти на мировую.

Увы, Виндиго недооценил своих соратников: и "просветленные", и местные ура-патриоты были чересчур склонны к немотивированной жестокости, но понятия не имели о дисциплине. Они не только частенько игнорировали сложные графики патрулирования и перемещения по Лабиринту, которые специально разрабатывал Трепнел, но не гнушались заниматься контрабандой и откровенным разбоем. Хамское, мягко говоря, отношение всех этих "профессиональных революционеров" к мирному населению быстро восстановило жителей лабиринта против виндигистов - дело дошло до того, что фермеры и самодеятельные изыскатели кое-где взялись за оружие. В ответ командование "просветленных" решило было устроить "революционный террор", но

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**



Виндиго, окончательно потеряв терпение, навел порядок по-своему - попросту, расстреляв наиболее ретивых негодяев из числа полевых командиров. Это, конечно, не улучшило отношений между союзниками, но выбирать ему уже не приходилось.

Тщательно разработанный план Трепнела трещал по всем швам. Блокада получилась дырявой: стараниями контрабандистов через нее то и дело проскальзывали наружу небольшие группки беглецов, а внутрь попадали агенты противника. "Просветленные" и их приспешники были, что называется, "на ножах" с гвардией Виндиго - профессиональными солдатами из числа бывших сотрудников "сил

безопасности". Население, на поддержку которого рассчитывали мятежники, проявляло неприкрытую враждебность. В результате, небольшие отряды верных сторонников Трепнела выбивались из сил, мечась по всему Лабиринту, в отчаянных попытках установить хотя бы видимость порядка. И, в довершении ко всему, большие компании, которые были прекрасно осведомлены обо всех неприятностях в лагере противника, совсем не спешили начинать мирные переговоры.

В конце концов Трепнел, находившийся в критической ситуации, согласился на уговоры штаба "просветленных" и перешел к решительным действиям: он

вмешался в работу порталов Девиса и, таким образом, произвел несколько "демонстраций силы" - в надежде припугнуть колониальную администрацию на Карелле. Самая известная из этих акций - так называемый "потоп на Веспере" - случилась, когда люди Трепнела переправили в атмосферу этой планеты несколько кубических километров воды, позаимствованной из океана мира D-67. Огромная приливная волна нанесла значительные разрушения и на долгое время превратила окрестности тамошней столицы в самое настоящее болото. Кроме того, на планету попали личинки хищного водяного жука, что вызвало позже настоящую экологическую катастрофу...

\* \* \*

Как ни странно, все эти демонстрации возымели прямо противоположный эффект: противники виндигистов и думать забыли про переговоры, зато они вспомнили про сожженные Орку и Диспатер. Не нужно было иметь семь пядей во лбу, чтобы сделать элементарное умозаключение: в следующий раз вместо воды может появиться хлор. Или раскаленная плазма прямо из фотосферы какого-нибудь подходящего светила.

Короче говоря, Трепнел просто перегнул палку - перепуганная колониальная администрация и менеджеры ISCom и Trans-Gal наконец-то обратились к Федеральному правительству.



# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### **2.1.5.7 Утечка информации.**

Хотя кризисная ситуация в Лабиринте и рассматривалась на федеральном уровне, было ясно, что гордые своей независимостью колонисты отчаянно нуждаются в помощи Метрополии. Полиция и Патруль, которые в основном содержались на средства миров Зеленого Кольца, без долгих проволочек взялись за дело. Для начала, их агенты ознакомились с содержимым некоторых, преимущественно совершенно секретных корпоративных баз данных.

Независимые фирмы, понятно, весьма неохотно "делились" конфиденциальной информацией. Кое-где пришлось даже применять силу (это, пожалуй, самое мягкое определение для сражений с использованием тяжелого вооружения, которые иногда имели место между федеральными агентами и корпоративными "силами безопасности"). Но дело, как оказалось, того стоило. Первые же результаты превзошли самые смелые (или самые худшие - это как посмотреть) ожидания: на свет выплыли не только разнообразные грязные аферы, но и серьезные преступления...

Во время одной из таких акций в руки федеральных агентов попал Дональд Баллен и остатки его дневника. Но

самое главное: в распоряжении ученых Метрополии оказались данные, собранные беспилотными зондами ISCom и Trans-Gal за десятки лет. Объединив эти сведения с результатами работы федеральных изыскателей, удалось с приличной вероятностью установить координаты сразу нескольких планет Лабиринта. К сожалению, по большей части они располагались неподалеку от внешней границы Мусорного Ящика. С точки зрения Флота, подходящей целью являлся лишь Теллус - старая землеподобная планета в системе Реи. Это был единственный доступный мир, который находился в глубоком тылу мятежников - за линией блокады, установленной Виндиго.

Планируя операцию по подавлению мятежа, командование Флота исходило из двух посылок: во-первых, считалось, что в распоряжении Трепнела находится весьма ограниченное количество хорошо обученных и действительно боеспособных подразделений; как следствие, во-вторых, полагалось, что он не мог парализовать работу телепортов, расположенных далеко от линии блокады, не потеряв при этом подвижности. Предположения военных вполне подтверждались сведениями, которые удалось получить у беженцев из зоны

блокады, а также результатами анализа передач по сети телепортов.

Замысел операции был прост: нужно было захватить плацдарм в тылу виндигистов, обеспечить высадку главных сил, а затем попытаться проникнуть из этой точки как можно дальше вглубь Лабиринта - для того, чтобы найти описанный Балленом легендарный "центральный портал" или хотя бы серьезно расстроить коммуникации противника. Руководить экспедицией должен был уроженец Митры, контр-адмирал Н.Ю. Скоробогатов.

Окончательно решение о высадке на Теллус было принято, когда стало известно о довольно большом "окне", находящимся неподалеку от Реи и свободном от пыли и обломков - так называемой "полости Хартмана". К сожалению, когда подготовка эскадры уже завершалась, в дело вмешался сенатор Панкхерст.

\* \* \*

В 5723 году, когда эскадра Скоробогатова практически была готова к отлету, сенатор Панкхерст уже давно прослыл "профессиональным миротворцем". В свое время, он заработал шумную известность резкими выпадами в адрес политики Метрополии и выступлениями в защиту религиозных общин на Тенгри. Он

также был бессменным председателем комиссии "по расследованию нарушения прав человека федеральными службами безопасности". По слухам, избирательная кампания сенатора более чем щедро финансировалась с Баррата, но выдвигать официальные обвинения против матерого сутяги и скандалиста никто не рискнул.

После "потопа на Веспере" Панкхерст развернул шумную кампанию под лозунгом "немедленного прекращения бессмысленного насилия". Сенатор ратовал за признание мятежников законным правительством Лабиринта и заключение с ними мира любой ценой - все это называлось в печати "стратегия протянутой руки". На этот раз вместе с ним открыто выступили многие члены Торговой Лиги - во главе с барратской FFF. Само собой, ни ISCom, ни Trans-Gal в эту группу не входили.

Как известно, в конце концов верх одержала здравая точка зрения - "железная стратегия", как в сердцах окрестил ее уязвленный Панкхерст. А потом начались серьезные неприятности. Теперь уже невозможно установить, участвовал ли сенатор в специально спланированной операции или просто в какой-то момент потерял самообладание перед журналистами

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**



- так или иначе, он допустил "утечку информации". Некоторые сведения об операции Флота просочились в печать.

Естественно, эта информация дошла и до Трепнела. Бывший координатор Trans-Gal, конечно, ожидал чего-то в этом духе и заранее подготовился к обороне - ему не хватало только намека, где именно нужно сосредоточить силы мятежников и "утечка информации" пришлось как нельзя более кстати.

Таким образом, непосредственным результатом миротворческой деятельности болтливого сенатора стала настоящая катастрофа: виндигисты пустили в ход

оборудование "зодчих", которое им удалось обнаружить где-то на планетах Лабиринта. В результате, почти все корабли вторжения были уничтожены еще на орбите. Только немногие пилоты боевых космолетов пробились сквозь шквальный огонь и кое-как посадили свои побитые машины.

И лишь один уцелел и смог уйти от патрулей противника. Как вы думаете, кто это был?

### **2.1.6 Финал.**

Ага, Вы уже добрались до самого конца? Или просто любите заглядывать на последнюю страницу детектива, чтобы узнать "чем там все

кончилось"? Хорошо, будь по-вашему. Итак...

После того, как Вы прошли через телепорт Черной Башни и штабной корабль на Лаксе потерял Ваш сигнал...

### 2.1.6.1 Разгром.

После того, как Вы прошли через телепорт Черной Башни и штабной корабль на Лаксе потерял Ваш сигнал, пограничные порталы открылись и десантники Скоробогатова получили долгожданную возможность

буквально таяли на глазах: "революционная армия", силой завербованная "просветленными" на планетах Лабиринта, разваливалась - при малейшей возможности люди просто уходили и примыкали к подразделениям местной милиции - ополчения, сформированного в помощь федеральным войскам.

Кроме того, ученые Метрополии, получив наконец решающее подтверждение своей теории, могли сознательно вмешиваться в работу сети телепортов - по крайней мере, пытаться делать это с надеждой на



атаковать. В течении последующих трех недель его силы с боями продвигались все дальше внутрь Лабиринта. Силы мятежников

успех. Несмотря на огромный опыт, Трепнел уступал, по понятным причинам, блестящей команде флотских аналитиков - ее

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

возглавляли Стенли Кровелл и старый Татсуя Огава, разгадавшие загадку дневника Баллена. Они постоянно сводили на нет все попытки виндигстов восстановить блокаду. Поэтому, стремясь хотя бы замедлить продвижение противника, Трепнел перешел к старой практике засад около ключевых телепортов - хотя он лучше всех остальных понимал всю безнадежность подобной стратегии.

"Просветленные" также сражались - на свой лад: уничтожали местных ополченцев и устраивали диверсии, когда им удавалось прорваться в тыл противника. Кроме этого, они распространяли заявления с угрозами в адрес солдат и офицеров противника. Венцом этой своеобразной "информационной войны" стала безобразная история убийства двух пленных пехотинцев - их застрелили прямо перед любительской телекамерой. Узнав об этом, Скоробогатов пришел в ярость, а, несколько успокоившись, издал свой знаменитый приказ: "пленных не брать, пощады не давать". И к тому же обещал безжалостно депортировать из Лабиринта любого пособника бандитов.

Убедившись "на собственной шкуре", что приказ адмирала не был простой угрозой, рядовые мятежники начали сдаваться - правда, исключительно местным ополченцам. Кое-кого из

них все равно расстреляли, других передали в руки полиции, но большая часть виндигстов - из тех, что еще не успели составить себе громкое имя на службе у "просветленных" - в конце концов вернулась домой. Позже Федерация даровала им амнистию - во избежание новой бойни.

\* \* \*

Последним оплотом Виндиго была Гестия - похожий на землю мир, расположенный в глубине Лабиринта. Там находилось большое поселение - Аутвэлл, которое возникло на месте старой базы изыскателей, среди унылых пустошей Хаузворта. Неподалеку располагалась укрепленная Обитель Марты-на-Гестии, окруженная куполами роботизированных биохимических заводов - они были построены в 5630 году строителями Федерального Бюро Колонизации и снабжали чуть ли не пол-Лабиринта пищевыми добавками и витаминами.

Трепнел вовремя отступил на Гестию, а потому имел достаточно времени, чтобы укрепиться в районе Обители и заблокировать все основные телепорты. Кроме того, завладев Аутвэллом, мятежники получили в свое распоряжение большое количество бронетехники. Правда, часть машин была уже весьма



почтенного возраста, но Скоробогатов все равно мог выставить против них только пехоту - вечная проблема атакующей стороны в Лабиринте.

С помощью ополченцев, которые в совершенстве знали особенности местных телепортов, горстке людей и адмиралу удалось просочиться на Гестию. Почти все они полегли, удерживая плацдарм вокруг порталов, через которые в лихорадочном темпе переправлялись федеральные войска. С самого начала бои приняли исключительно ожесточенный характер - многие укрепления по несколько раз переходили из рук в руки, но постепенно силы Скоробогатова росли и было совершенно ясно, что запертые на планете мятежники обречены на поражение.

Развязка наступила в октябре 5724, когда федеральная бронепехота наконец пошла приступом на полуразрушенную Обитель - последний укрепленный пункт виндигистов. Бой продолжался почти весь день с переменным успехом, но ближе к вечеру легкие силы Хелен Стенли внезапно отошли, оставив без прикрытия фланги позиции Виндиго. Сам Трепнел дрался в первых рядах защитников - в основном, это были остатки его "гвардии" - и не раз водил людей в контратаку. Он появлялся на

самых опасных участках, ему даже пришлось дважды менять броню, посеченную снарядами и лучами противника. В третий раз старому коммандо не повезло - пуля пробила его боевой костюм и смертельно ранила Трепнела в шею. Только после этого сдались его последние бойцы. Их осталось в живых не больше дюжины...

Есть легенда, будто обнаружив наконец тело своего противника в окружении верных соратников, Скоробогатов буркнул в сердцах: "Схороните этого отважного болвана как полагается! А потом считайте себя под арестом" Было такое на самом деле или нет - неизвестно, но адмирал действительно позволил людям Трепнела похоронить своего командира на маленьком кладбище рядом с разрушенной Обителью. Позднее все эти солдаты попали под трибунал. Двоих казнили, обнаружив явные доказательства их участия в карательных акциях против мирного населения, а остальных просто выслали на новые пограничные миры, где они могли бы с пользой применить свои особые таланты.

И наконец, там же в развалинах Обители был обнаружен запорошенный пылью, трясущийся от страха и слегка контуженный Фрэнк Гумц. За недостатком улик его, как водится, отпустили, сделав

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

предварительно суровое внушение. Урок, надо полагать, пошел на пользу: Гумц навсегда остался в Аутвэлле и никогда в жизни больше не пускался в рискованные авантюры. Несколько лет спустя он открыл частную школу и, в конце концов, женился на одной из своих сотрудниц - Дафнии Логан, которая преподавала литературу в старших классах.

Иногда его видели на кладбище среди развалин Обители - Фрэнк приходил на могилу своего "друга", грозного Виндиго, единственного "действительно великого человека, которого он знал в своей жизни". Но это уже совсем другая история.

\* \* \*

"Просветленным" Хелен Стенли повезло куда меньше. Их захватили ополченцы - в тот самый момент, когда беглецы готовились уйти через один из малоизвестных телепортов на соседнюю планету. Как ни странно, в отличие от людей Трепнела, раненых среди них почти не было - позднее выяснилось, один из полевых командиров, фанатичный Франсуа д'Артен приказал взорвать правое крыло Обители Марты-на-Гестии, в котором размещался госпиталь.

Кстати, из-за этих пленных чуть было не случилась серьезная размолвка между контр-адмиралом

Скоробогатовым и командиром местного ополчения, механиком из Аутвэлла Питером Мюнстером. Адмирал собирался просто расстрелять негодяев по приговору трибунала, но упрямый коротышка Мюнстер упорно настаивал на том, что их непременно следует повесить - местные законы не отличались гуманностью по отношению к бандитам. Говорят, что союзники поладили, просто разыграв "просветленных" в кости.

Однако, самой Хелен Стенли на Гестии так и не нашли. В компании с двумя "лейтенантами" и молодым пареньком по имени Педро Эскивель - говорят, что несмотря на солидную разницу в возрасте, их связывали "романтические" отношения - она все-таки успела бежать в соседний мир, на планету с неоригинальным названием - Новая Америка.

### **2.1.6.2 Напутствие Дика Логана.**

В 5700-ых бессменным мэром и патриархом колонии Новая Америка, был Дик Логан. Он родился на Земле в 5648 году в Кентукки. Родители, лесные проводники, сами не любили сидеть на месте, а их отпрыск и вовсе вырос настоящим перекасти-полем. В двадцать лет он улетел в дальний космос, в двадцать пять нанялся во второй тенгрийский легион и вскоре попал в Лабиринт - на Кареллу.

Когда срок контракта истек, Логан-младший и не подумал отправиться домой. Наоборот, он женился на местной уроженке, бойкой Памеле Бентелл и таким манером приобрел целую ораву родственников - предки семейства Бентеллов прибыли на Кареллу еще на судне "Unicorn". Некоторое время Дик занимался "изыскательством" - пока в 5677 нашел новую планету земного типа. Не долго думая, он окрестил находку Новая Америка (это была, наверное, уже двадцатая Новая Америка в Лабиринте), да так и осел на ней.

Планета оказалась вполне гостеприимной. Хотя она и была почти целиком покрыта теплым мелководным океаном, на экваторе нашлась цепочка больших островов, которые первооткрыватель назвал по именам земных штатов - сам он, понятно, устроился на Кентукки. Кроме того, на острова выходило сразу несколько "белых" порталов - парочка даже находилась под водой, неподалеку от побережья Флориды. Все это как нельзя больше устраивало Логана.

К тому времени, как Чарльз Трепнел затеял свой мятеж, население Новой Америки достигло 355 человек - по большей части родственники Логана по линии Бентеллов. Сам Дик приобрел в той части Лабиринта довольно большую известность - он

занимался разведением птицы, выращивал зерно и гнал на продажу крепчайший самогон, известный как "колониальный виски".

Заодно - на пару с женой - он управлял делами маленькой колонии. Несмотря на внешность и повадки неотесанного фермера из глубинки, Логан был весьма разносторонним человеком: в армии он получил зачатки образования и впоследствии много занимался сам, а потому знал толк в механике, агрономии и даже практической медицине - не раз ему случалось поднимать в жестокий шторм свой потрепанный вертолет, чтобы вместе со старым андроидом-хирургом добраться до соседнего острова и принять роды или вправить на место сломанную кость. Мало того, у Логана была ярко выраженная деловая жилка: к примеру, именно он, фактически на пустом месте начал торговлю новоамериканским голубым жемчугом.

Мятежники долгое время не обращали никакого внимания на Новую Америку. Время от времени люди Виндиго доставляли маленькой колонии пищевые добавки и витамины, скупая взамен цыплят, муку и, само собой, виски. До поры до времени такое положение вещей устраивало обе стороны. Все изменилось в одночасье, когда

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

вербовщики из "просветленных", проходя через владения Логана, силой увели с собой одного из многочисленных племянников Дика. Через пару дней парнишка попытался бежать, но его поймали и расстреляли, как дезертира - для острастки другим рекрутам.

Этого стерпеть было нельзя никак и Дик Логан объявил, что "просветит на свой собственный манер" любого "просветленного", который рискнет сунуть нос на Новую Америку. Через пару дней он применил эту угрозу на практике, разгромив группу фуражиров. Итог: четыре убитых, два раненых. И после этого началась уже форменная вендетта...

Когда слух о ней дошел до Трепнела, на счету строптивого фермера было уже полтора десятка солдат "революционной армии", а сам Логан всерьез подумывал о том, чтобы с помощью своих бесчисленных родственников, разбросанных по всему Лабиринту, устроить мятежникам "веселую жизнь". Трепнел немедленно приказал своим союзникам "оставить в покое старого Дика Логана и его банду", что, как можно догадаться, не улучшило и без того натянутые отношения между "просветленными" и гвардией Виндиго. К слову сказать, на самого

Виндиго Логан зла не держал, хотя и не раз называл его "пропащим": "...солидный мужик, а валяет дурака, как зеленый мальчишка. Нет, чтобы по-человечески - завести хозяйство, жену, ребятишек. Хотя бы и здесь, на Новой Америке..." и т.д. в том же духе. Но это благодушие распространялось, понятно, только на Трепнела и его людей. Остальных мятежников Дик Логан по-прежнему на дух не переносил.

Короче говоря, "просветленным" явно стоило выбрать для бегства какой-нибудь другой мир...

\* \* \*

...Когда Хелена Стенли вместе со своими людьми выбралась на берег острова Флорида, их уже поджидали с оружием в руках обитатели Новой Америки. Во главе с Логаном и его женой пришли все, кто по каким-то причинам не присоединился к ополчению. Не теряя времени даром, колонисты собрались повесить бандитов на ближайшем "дубу". Как рассказывают очевидцы, Дик Логан зачитал приговор, а потом напутствовал "просветленных" следующим образом:

- Попа для вас, господа, у меня нет. Но сам я человек ученый, и Библию мне читать приходилось. Так что вот вам цитата прямо из Библии: Око за око, зуб за зуб!

Кстати, насчет "дуба" - это была большая ошибка. Дело в том, что на Новой Америке едва-едва начался каменноугольный период, поэтому никаких деревьев, а уж тем более "дубов" на планете не было. Густые местные джунгли образуются из переплетений высоких травянистых растений, отдаленно напоминающих доисторические хвощи и плауны. Тем не менее, старый упрямец Логан упорно предпочитал звать их "по-земному" - дубами, вязами и кленами. Тем более, что окружающие давно привыкли к его чудачествам и уже не пытались с ним спорить. Так что для отправления правосудия колонисты на самом деле выбрали занятое растение, с виду напоминавшее развесистый лопух-переросток.

Впрочем, для Хелен Стенли и ее сообщников это тонкое ботаническое различие уже не имело ровным счетом никакого значения.

### 2.1.7 Ну, а как же Вы?

Как уже было сказано раньше, с этим-то как раз все в порядке. Прошло, конечно, немало времени, прежде чем Вам удалось найти дорогу назад из неисследованной части Лабиринта. Только после долгих и опасных странствий, Вы добрались до человеческих поселений - правда, в отличие от злосчастного контрабандиста, вполне

здоровым и совершенно нормальным человеком.

Разумеется, как и Баллен, Вы встретили в Лабиринте загадочное "нечто" ... Но это - уже совсем другая история.

**PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**  
**ЧАСТЬ 1.**



## 3 Описание главного меню и настроек игры.

### 3.1 Главное меню игры. Общее описание.

Если игра "Parkan. Железная Стратегия" была установлена успешно, Вы сможете запустить ее, выбрав ярлык "Parkan. Железная Стратегия" в меню **Пуск (Start)**. Перед Вами появится главное меню игры.

Символы, использующиеся при управлении главным меню игры:

-  клавиша **Ввод**. Используется для подтверждения всего выбранного на экране.
-  клавиша **Отмена**. Используется для отмены всего выбранного на экране и возврата в предыдущее меню.
-  клавиша **Возврат**. Возвращает в предыдущее меню.
-  клавиша **Исходные настройки**. Приводит настройки

игры в положение, возникающее после установки программы.

-  клавиша **Обновить**. Обновляет содержимое текущего экрана.

### 3.2 Демо.

Этот пункт меню запускает автоматическую демонстрационную версию игры "Parkan. Железная Стратегия". Для выбора этого пункта щелкните по нему левой клавишей "мыши". Демонстрационная версия запустится автоматически, если находясь в главном меню в течение 60 секунд, Вы не будете управлять Вашим компьютером с помощью "мыши" или клавиатуры.

### 3.3 Начать игру.

Выбрав этот пункт Вы сможете начать игру, выбрав один из подразделов. Все опции следующего экрана описаны ниже.

#### 3.3.1 Кампании.

"Кампании" – это группа миссий, объединенных одной сюжетной линией. Действие каждой кампании происходит на разных планетах с разным ландшафтом, атмосферой, погодными условиями. Более детальное описание планет доступно в каждой миссии по нажатию клавиши **F1**.

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.



Рис. 3.1.  
Главное  
меню игры.

Выбрав **“Кампании”**, Вы сможете начать выполнять боевые задания на планетах Лабиринта, выбирая из списка Кампании и Миссии. Следующие миссии становятся доступны только после выполнения предыдущих.

В миссиях первой кампании - ее действие разворачивается на планете Тара, где расположен полигон Федеральной Службы Изысканий - Вам предложат 4 учебно-тренировочные миссии. В каждой из них, с помощью инструктора и подробных информационных подсказок, Вы приобретете полезные навыки - они потребуются для успешного выполнения остальных миссий игры.

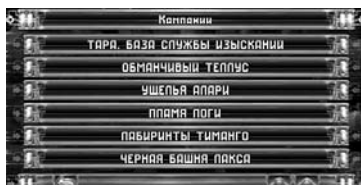


Рис. 3.4. Меню “Кампании”.

### 3.3.2 Одиночные миссии.

Выбрав **“Одиночные миссии”**, Вы сможете выполнить 2 миссии для одиночной игры, в которых Вам предстоит воевать с кланом противника, изначально равного Вам по техническому развитию.



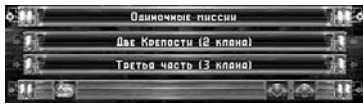


Рис. 3.5. Меню "Одиночные миссии".

### 3.3.3 Сетевые игры.

Режим "Сетевые игры" позволяет организовать сетевую игру с использованием локальной сети, модемного соединения или через Internet. Одновременно в игре может участвовать от двух до четырех человек. Вы можете:

- Организовать собственную игру: для этого нужно использовать режим сервера.

- Присоединиться к уже существующей игре: для этого нужно использовать режим клиента.

#### 3.3.3.1 Сетевые игры. Режим сервера.

После выбора пункта меню "Сетевые игры" на экране возникнет окно, в котором необходимо сделать следующее:

- введите в соответствующие поля свое имя и пароль (это пригодится Вам для возвращения в игру в случае отсоединения). При этом никто из желающих не сможет присоединиться к игре и занять Ваше место на период Вашего отсутствия, а также воспользоваться

Рис. 3.6. "Сетевые игры". Режим сервер. Выбор сессии и знака клана.



# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ. ЧАСТЬ 1.

технологическими достижениями  
Вашего клана.



Рис. 3.7. Меню "Сетевые игры" - режим "Клиент".

- выберите тип соединения, которое Вы используете (IPX или TCP/IP). Предполагается, что Ваш компьютер уже подключен к Internet или к локальной сети

Для того чтобы использовать протокол TCP/IP, присоединяясь к игре через Internet, игрок должен ввести IP-адрес компьютера, на котором запу-

щен сервер игры. Пользователь может определить свой IP-адрес с помощью программы **winiptcf.exe** или **ipconfig.exe**. Для этого необходимо:

- запустить режим MS-DOS,
- перейти в директорию Windows
- набрать **ipconfig** или **winiptcf**.

Если игрок одновременно присоединен и к LAN, и через модем (dial-up Internet service provider (ISP)), то компьютер может иметь два IP-адреса. В этом случае необходимо выбрать тот адрес, который соответствует необходимому соединению. Большинство ISP создают динамический IP-адрес, который меняется каждый раз при входе игрока в Internet.

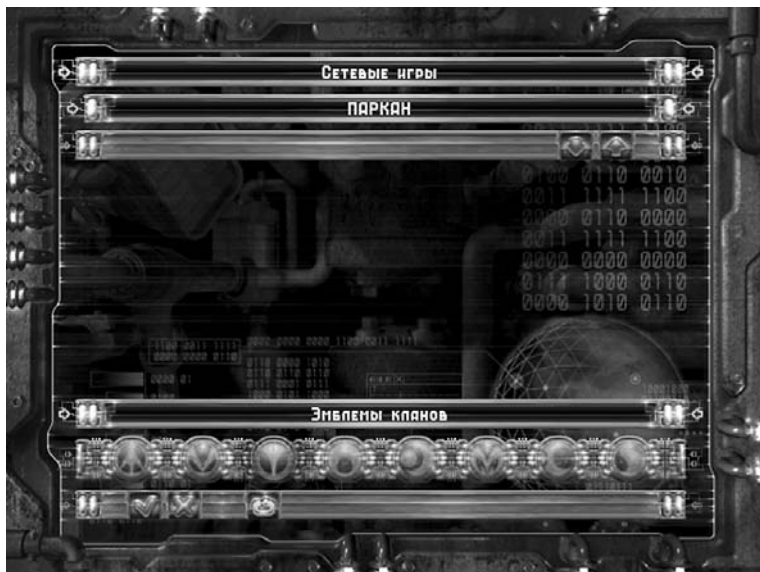


Рис. 3.8. Сетевые игры. Выбор сессии клиентом.

### 3.3.3.2 Сетевые игры. Режим клиента.

- Если Вы хотите присоединиться к уже созданной игре, используйте соединение **Клиент**. В появившемся меню из списка игр выберите желаемую, а затем знак Вашего клана, который будет использоваться для идентификации Ваших зданий и боевых роботов. При использовании соединения через Internet не забудьте указать IP-адрес игрового сервера.
- Для создания своей игры выберите соединение **Сервер** и впишите в соответствующую ячейку название игры. Это название будет видно для остальных игроков, которые захотят к Вам присоединиться. Далее выберите одну из пяти карт для игры, знак своего клана и создайте игру.

### 3.3.3.3 Использование лобби-сервиса для многопользовательской игры через Интернет.

Игра "Parkan. Железная Стратегия" поддерживает многопользовательскую игру с помощью лобби-сервиса GameSpyArcade. Если Вы хотите организовать многопользовательскую игру с помощью GameSpy Arcade:

- Ваш компьютер должен быть подключен к сети InterNet;
- клиентская часть поддерживаемого лобби-сервера должна быть установлена на Вашем компьютере.

Если программа клиент уже установлена на Вашем компьютере, то после установки игры Вам необходимо в меню **Пуск (Start)** найти папку игры "*Parkan. Железная Стратегия*" и выбрать в ней ярлык - "*Играть в Parkan. Железная Стратегия на сервере GameSpy Arcade*". После запуска клиента по ярлыку Вам необходимо найти в появившемся окне со списком установленных игр кнопку "**Parkan. Iron Strategy**", и создать комнату для игры. Далее, пожалуйста, дождитесь второго игрока, подтверждения его готовности и нажмите кнопку "**Запустить игру**" (**Launch game**). Если процесс установки игры "Parkan. Железная Стратегия" завершился успешно, клиент лобби-сервера сам найдет установленную игру на Вашем компьютере. Если во время установки игры клиент был запущен, пожалуйста, закройте клиент и откройте его снова.

Если клиентская часть лобби-серверов еще не установлена на Вашем компьютере...

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

Вы можете загрузить версию клиентской программы по сети InterNet, с сервера <http://www.gamespyarcade.com> или с одного из многочисленных зеркал этого сайта. Так же Trial версия клиентской части может быть установлена с диска с игрой.

Для установки клиентской части с диска, вставьте диск с игрой в CD-ROM привод Вашего компьютера и в появившемся меню выбрать кнопку **"Установить клиент GameSpy Arcade"**. После этого следуйте инструкциям программы установки клиента.

Если Ваш CD-ROM привод не поддерживает функцию автозапуска, Вам необходимо запустить файл Start.exe с диска с игрой самостоятельно.

Если у Вас возникнут вопросы относительно работы сервиса или его клиентской части, пожалуйста, обращайтесь в отдел технической поддержки GameSpyArcade через интернет:

<http://www.gamespyarcade.com/support>

### 3.3.4 Уровни сложности игры.

Игра "Parkan. Железная Стратегия" поддерживает три уровня сложности для **Кампаний** и **Одиночных миссий**.

**Легкий** - на этом уровне сложности боевая устойчивость машин и

сооружений противника, а также поражающая способность их оружия, составляет 50 % от номинальной. Искусственный интеллект компьютерного противника пассивен, скорость реакции минимальна.

**Стандарт** - на этом уровне сложности боевая устойчивость машин и сооружений противника, а также поражающая способность их оружия, составляет 75 % от номинальной. Искусственный интеллект компьютерного противника малоактивен, скорость реакции на среднем уровне.

**Сложный** - на этом уровне сложности боевая устойчивость машин и сооружений противника, а также поражающая способность их оружия, составляет 100 % от номинальной. Искусственный интеллект компьютерного противника агрессивен, скорость реакции максимальна.

### 3.4 Загрузка игры.

При выборе режима **"Загрузить игру"** Вы сможете выбрать и загрузить записанные ранее игры и закончить незавершенные миссии.



Рис. 3.9. Меню "Загрузить игру".

## 3.5 Настройки.

В этом разделе Вы получаете доступ к настройкам игры.

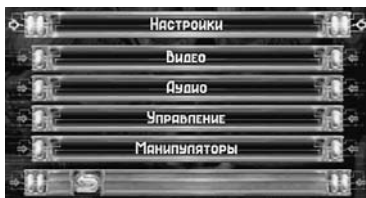


Рис. 3.10. Меню "Настройки".

### 3.5.1 Видео.

Выбрав этот режим, Вы можете изменить настройки изображения.

Ваш выбор должен зависеть от возможностей Вашего компьютера.

В этом меню Вы можете выбрать второй 3D-ускоритель, если в Вашем компьютере их два.

- 1 Заменить 3D-ускоритель;
- 2 Изменить разрешение экрана;
- 3 Изменить качество изображения;
- 4 Включить или отключить параметры игры, например, отражение в воде;

- 5 Включить или выключить environment bump mapping, если этот эффект поддерживается Вашим 3D-ускорителем;
- 6 Включить или выключить emboss bump mapping, если этот эффект поддерживается Вашим 3D-ускорителем;
- 7 Выбрать тип курсоров, если это позволяет реализовать Ваш 3D-ускоритель;
- 8 Включить или выключить субтитры.

### 3.5.2 Аудио.

В этом меню Вы можете изменить настройки звука, установленные в игре по умолчанию. Вы можете увеличить или уменьшить громкость воспроизведения аудиодорожек и спецэффектов, отключить или сделать возможным проигрывание музыкальных композиций с других аудиодисков.



Рис. 3.13. Аудио настройки.

### 3.5.3 Управление игрой.

Управление игрой осуществляется с помощью «мыши» и клавиатуры. Поддерживается управление джойстиком.

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ. ЧАСТЬ 1.



Рис. 3.11.  
Настройки  
видеорежима.

## 3.5.3.1 Управление.

Выбрав этот пункт, Вы можете пере-  
назначить клавиши управления для  
каждого типа боевых роботов.

Пиктограммы переключения типов  
варботов находятся в правом верх-  
нем углу экрана.

-  управление героем —  
Капитаном "Parkan";
-  управление варботом;
-  управление камерой  
в командном (стратегическом)  
режиме;



- прочие клавиши  
управления, используемые  
в игре.

## 3.5.3.2 Манипуляторы.

Этот пункт меню позволяет Вам вклю-  
чить и выключить управление джой-  
стиком, реверсировать и изменить  
чувствительность джойстика, ревер-  
сировать и изменить чувстви-  
тельность «мыши».



Рис. 3.14. Меню настройки  
манипуляторов.

# ОПИСАНИЕ ГЛАВНОГО МЕНЮ И НАСТРОЕК ИГРЫ

Рис. 3.12. Переопределение клавиш управления игрой.



## 3.6 Авторы.

В этом разделе перечислены все разработчики игры.



Рис. 3.15. Авторы.

## 3.7 Выход.

Выбрав **"Выход"**, Вы сможете выйти из игры, подтвердив это непонятное для нас желание.



Рис. 3.16. Подтверждение выхода из игры.

Изучив игровое меню, настроив удобные для себя клавиши управления и звук, подобрав оптимальное качество изображения, Вы можете приступить к игре.



# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

### 4 Режимы управления игрой.

«Parkan. Железная Стратегия» представляет собой стратегический имитатор боевых роботов в реальном масштабе времени. В следующих разделах данного руководства подробно описан игровой процесс и способы управления игрой.

**ВНИМАНИЕ:** В разделах данного руководства пользователя упоминаются “горячие” клавиши управления, соответствующие начальным установкам игры. Если Вы изменяли назначение клавиш при установке игры, пожалуйста, учтите это.

В игре предусмотрены следующие режимы управления:

- **Управление объектом** (героем или варботом) – в режиме от первого лица или от третьего лица;
- **Управление группой ведомых** – осуществляется одновременно с управлением объектом;
- **Управление в командном** (или стратегическом) режиме.

#### 4.1 Управление объектом от первого или от третьего лица.

Пожалуй, это самый привычный режим управления: Вы сами становитесь героем и воспринимаете мир его глазами. Конечно, Вы отнюдь не беззащитны: на протяжении всей игры Вашей основной защитой является **боевой костюм**. Именно он оберегает Вас от нападения хищных обитателей планет Лабиринта, практически исключает мгновенное поражение от огня противника и имеет еще много других достоинств.

Кроме того, Вы можете забраться в боевой отсек или «вселиться» при помощи телеуправления в могучую боевую машину...

Итак, в режиме управления объектом Вы можете управлять своим героем, боевой машиной и даже зданием. Режим управления объектом реализуется в следующих случаях:

- **Управление героем игры** – капитаном крейсера «Parkan»;
- **Управление варботом**, на борту которого находится герой;
- **Телеуправление варботом** – при подключении к машине из командного режима;
- **Ручное управление турелью** боевой башни или бункера.



## 4.1.1 Управление движением Капитана и варботов.

Управление Капитаном и варботами осуществляется с помощью клавиатуры и “мыши” или клавиатуры и джойстика. Системы управления **боевым костюмом** и варботом почти полностью унифицированы. Если вдуматься, так оно и должно быть – ведь Ваш боевой костюм и в самом деле является маленьким варботом. Однако, все же существует одно отличие: у боевого робота есть башня.

### 4.1.1.1 Управление Капитаном.

Управление Капитаном устроено вполне стандартным образом:

- **Движение вперед (увеличение скорости)** – стрелка вперед;
- **Движение назад (уменьшение скорости)** – стрелка назад;
- **Движение вправо** – стрелка вправо;
- **Движение влево** – стрелка влево;
- **Повороты направо и налево** осуществляются с помощью “мыши” (джойстика);
- **Оружие** наводится по вертикали тоже с помощью “мыши” (джойстика).

Как видите, пока все устроено самым привычным образом. Но в Вашем

распоряжении есть еще кое-какие дополнительные возможности:

- **Увеличение скорости (движение вперед)** – серая клавиша «+»;
- **Уменьшение скорости (движение назад)** – серая клавиша «-»;
- **Максимальная скорость** – серая клавиша «\*»;
- **Стоп** – серая клавиша «/»;

### 4.1.1.2 Управление варботом.

Существует два режима управления варботом.

В первом “стандартном” режиме управление варботом устроено в точности так же, как и управление Капитаном. Единственное отличие заключается в том, что некоторые варботы могут летать, поэтому для них определены дополнительные команды:

- **Движение вверх** – серая клавиша «PageUp»;
- **Движение вниз** – серая клавиша «PageDn».

Однако, в отличие от бойца-человека, любой варбот имеет башню кругового вращения – такую же, как у обычного танка. Опытный пилот может воспользоваться таким

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

преимуществом - для этого служит "специальный" режим управления.

- **Фиксация башни** или переключение между "стандартным" и "специальным" режимами осуществляется по нажатию на кнопку «5» цифровой клавиатуры.

Прочие команды управления в "специальном" режиме вполне обычны:

- **Движение вперед (увеличение скорости)** – стрелка вперед;
- **Движение назад (уменьшение скорости)** – стрелка назад;
- **Движение вправо** – стрелка вправо;
- **Движение влево** – стрелка влево;
- **Движение вверх** – серая клавиша «PageUp»;
- **Движение вниз** – серая клавиша «PageDn»;
- **Поворот направо** – точка (.);
- **Поворот налево** – запятая (,).

Башня управляется следующим образом:

- **Повороты направо и налево** осуществляются с помощью "мыши" (джойстика);

- **Оружие наводится по вертикали** тоже с помощью "мыши" (джойстика).

Управление скоростью перемещения точно такое же, как у Капитана.

- **Увеличение скорости (движение вперед)** – серая клавиша «+»;
- **Уменьшение скорости (движение назад)** – серая клавиша «-»;
- **Максимальная скорость** – серая клавиша «\*»;
- **Стоп** – серая клавиша «/».

## 4.1.2 Приборы и индикаторы, используемые для управления объектом.

### 4.1.2.1 Прицел.

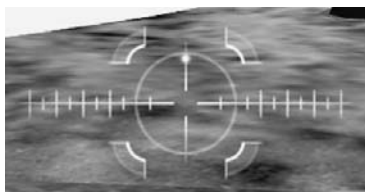


Рис. 4.2. Прицел.

Выстрел из орудий осуществляется в центр внутреннего круга маркера наведения на цель. Светящаяся точка указывает на направление Вашего движения независимо от положения башни.

### 4.1.2.2 Система регулировки увеличения прицела.

Для ведения огня по удаленным мишеням рекомендуется использовать систему увеличения образа цели. Система включается и отключается клавишей **Z**. Режим может использоваться как в командном режиме, так и при управлении от первого лица.



Рис. 4.3. Вид при отключенном увеличении прицела.



Рис. 4.4. Вид при включенном увеличении прицела.

### 4.1.2.3 Инфравизор.

Инфравизор – это система ночного видения. Активируется клавишей **N**.



Рис. 4.5. Слева-инфравизор включен  
Справа-выключен.

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

### 4.1.2.4 Блок индикаторов систем вооружения.

Блок индикаторов систем вооружения располагается в правом верхнем углу экрана и показывает состояние оружия боевого костюма или варбота, которым Вы управляете.



Рис. 4.6. В правом верхнем углу располагается блок индикаторов систем вооружения боевого костюма Капитана.



Рис. 4.7. В правом верхнем углу располагается блок индикаторов систем вооружения варбота.

Каждый индикатор состоит из одних и тех же элементов:



Рис. 4.8. Блок индикаторов систем вооружений.

**1 Название системы вооружения / индикатор радиуса действия системы наведения оружия** - это комплексный индикатор, который в зависимости от ситуации показывает:

- **Out of Range**

Только для систем вооружения, оборудованных системой самонаведения - в случае, если этот тип оружия активирован, но текущая цель отсутствует или находится вне зоны захвата.

- **Название оружия**

Во всех остальных случаях.

**2 Энергетический уровень системы вооружений** - это зеленая полоска, которая располагается под названием системы вооружения. Если эта полоска краснеет или совсем исчезает при интенсивном ведении огня, это означает, что батареи оружия разрядились. В такой ситуации необходимо сделать паузу в стрельбе и перезарядить оружие от батарей боевого костюма, или воспользовавшись ближай-



Рис. 4.1.  
Взгляд на  
мир из  
боевого  
костюма.

шей зарядной площадкой.

В штатных ситуациях энергоблок орудий перезаряжается автоматически.

- ③ **Количество боевых зарядов оружия** – если заряды закончились (0), то Вам необходимо перезарядить боекомплект костюма или варбота, воспользовавшись ближайшей зарядной площадкой. Более подробное описание перезарядки приведено в одном из разделов ниже.

- ④ **Текущий статус оружия** – лампочка – индикатор, которая показывает:

- **Зеленый сигнал**  
Оружие готово к бою.

- **Красный сигнал**  
Оружие повреждено или боеприпасы исчерпаны.
- **Желтый сигнал**  
Оружие в режиме перезарядки или прицеливания.
- **Черный сигнал**  
Оружие неактивно (отключено игроком).

- ⑤ **Клавиша активации** – номер системы вооружения, а также номер клавиши 1 – 9, с помощью которой переключается оружие.

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### **4.1.2.5 Экран сенсорной системы и способы целеуказания.**

На этом экране отображаются все роботы, здания вашего клана и кланов противника, находящиеся в зоне действия сенсорной системы, смонтированной на роботе или на боевом костюме Капитана. На этом экране Вы можете видеть следующие условные обозначения – маркеры:

- **Точка (маленький квадрат)** – наземный варбот или животное;
- **Крестик** – летающий варбот;
- **Большой квадрат** – здание;
- **Точка, обведенная квадратом того же цвета** – объект, варбот или здание, выбранное в качестве текущей цели;
- **Синяя точка, обведенная лиловым треугольником** – ведомый варбот, которому ставится задача через **Меню Ведомых**.

Цвет маркера тоже имеет определенное значение. Различаются:

- **Синий маркер** – объект собственного клана, варбот или здание;
- **Светло-голубой маркер** – союзный объект, варбот или здание;

- **Лиловый маркер** – нейтральный объект, варбот или здание;
- **Красный маркер** – вражеский объект, варбот или здание;
- **Серый маркер** – нейтральный (“ничей”) объект, варбот или здание;
- **Желтый маркер** – животное.

Кроме того, отображается следующая полезная информация:

- **Текущее поле зрения** – обозначено на экране специальным сектором. Величина сектора зависит от текущего увеличения прицела.
- **Дальность действия сенсорной системы** – приведена отдельном окне ниже экрана радара.

Переключение между объектами или выбор цели происходит может производиться двумя способами: непосредственным целеуказанием или перебором целей, замеченных сенсорной системой.

**Непосредственное целеуказание** производится следующим способом: необходимо приблизительно навести прицельную марку на интересующий Вас объект, а затем нажать на правую кнопку мыши. Объект немедленно будет помечен, как текущая цель.

Система непосредственного целеуказания частично автоматизирует процедуру выбора объекта:

- Если прицельная марка не указывает на конкретный объект, то при нажатии на правую кнопку мыши будет выбран ближайший подходящий объект, который находится в зоне видимости и в радиусе действия сенсорной системы.
- Если прицельная марка перекрывает сразу два или большее количество объектов, то при повторном нажатии на правую кнопку мыши будет происходить последовательное переключения между двумя ближайшими целями.
- Для облегчения целеуказания варботов, находящихся рядом со зданиями, силуэт здания искусственно "обрезается" по контуру - для надежного захвата зданий необходимо наводить прицельный маркер приблизительно в центр силуэта здания.

**Перебором целей** - при этом Вы можете воспользоваться одним из трех режимов перебора:

- Клавиша **TAB** - последовательный перебор объектов, которые

находятся в поле зрения сенсорной системы.

- Клавиша **E** - при первом нажатии на эту клавишу будет выбран и выделен на экране ближайший объект противника. Последующие нажатия на клавишу E позволяют последовательно перебирать такие объекты.
- Клавиша **F** - при первом нажатии на эту клавишу будет выбран и выделен на экране ближайший объект Вашего клана. Последующие нажатия на клавишу F позволяют последовательно перебирать такие объекты.



Рис. 4.9. Экран сенсорной системы.

## 4.1.2.6 Прочие индикаторы экрана сенсорной системы.

- 1 **Система авторемонта** - система авторемонта необходима для устранения мелких повреждений боевого костюма или варбота при

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

ведении боевых действий (при включенном режиме соответствующий индикатор подсвечивается белым цветом). Режим авторемонта включается и выключается клавишей **R**.

② **Инфравизор** – система ночного видения (при включенном режиме соответствующий индикатор подсвечивается белым цветом) позволяет видеть боевых роботов и здания в условиях недостаточной освещенности (например, при сильном тумане или в темное время суток).

③ **Камуфляж** – система камуфляжа делает Капитана менее заметным для радаров варботов и сооружений противника. Режим включается и выключается нажатием клавиши **H**, а соответствующий индикатор подсвечивается белым цветом.

④ **Компас** – два маркера (синий и красный), которые перемещаются по периметру основного экрана сенсорной системы. Синий маркер соответствует направлению на север, красный – направлению на юг.

⑤ **Датчик личного присутствия** – если Капитан выполняет какую – то задачу самостоятельно или находится в боевом отделении робота большого типоразмера, этот

индикатор подсвечивается белым светом.

⑥ **Индикатор безопасного места высадки** – если Капитан, который находится в боевом отделении робота большого типоразмера, собирается покинуть машину; этот индикатор подсвечивается красным светом в случае, если высадка невозможна.

**Индикаторы режима ручного управления** - Капитан может выбрать по своему усмотрению один из трех режимов ручного управления. Переключение режимов управления осуществляется при помощи клавиши **A**.

⑦ **Автопилот** – Капитан может переключиться из командного режима в режим дистанционное управление любым варботом своего клана. При включении функции автопилот (соответствующий индикатор подсвечивается белым цветом) все функции управления движением, целеуказания и ведения огня переходят в ведение центрального процессора варбота. Капитану остается просто наблюдать за ходом боя с помощью камеры, установленной в оружейной башне варбота. Этот режим управления обычно применяется при разведке территории (при движении по



заранее заданному маршруту) и включается непосредственно при переходе на телеуправление варботом.

- ⑧ **Бортстрелок** – Если включен этот режим управления (соответствующий индикатор подсвечивается белым цветом), то функции управления движением переходят к процессору варбота. Капитан в этом случае исполняет обязанности бортстрелка: управляет работой внутренних систем, выбирает текущие цели, оптимальную конфигурацию вооружения и ведет огонь. Этот режим управления обычно применяется при патрулировании территории по заранее заданному маршруту и включается непосредственно при переходе на телеуправление варботом.

- ⑨ **Стандартное управление** – Если включен этот режим управления (соответствующий индикатор подсвечивается белым цветом), то Капитан должен самостоятельно осуществлять все функции управления движением (выбор скорости, высоты и направления движения); а также управлять работой внутренних систем, выбирать текущие цели, конфигурацию вооружения и вести огонь.

Экран сенсорной системы предоставляет также информацию о скорости передвижения варбота, а также его высоте над уровнем моря:

- **Альтиметр** – этот индикатор показывает высоту положения Капитана или варбота над уровнем моря. Его шкала расположена слева от основного экрана сенсорной системы.
- **Спидометр** – этот индикатор показывает скорость движения Капитана или варбота. Его шкала расположена справа от основного экрана сенсорной системы.

## 4.1.2.7 Индикатор состояния цели.

На индикаторе состояния цели отображается объект, который помечен как текущая цель на экране радара. Этот индикатор показывает:



Рис. 4.10. Индикатор состояния цели.

- **Внешний вид объекта-цели**

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

- **Текущие повреждения объекта-цели** - в зависимости от степени поражения отдельные элементы объекта меняют цвет от зеленого (нет повреждений или слабые повреждения) до красного (сильные повреждения).
- **Интегральный индикатор повреждений** - располагается с правой стороны экрана индикатора состояния цели и указывает усредненную степень повреждения объекта.
- **Индикатор энергии** - располагается с левой стороны экрана индикатора состояния цели и указывает средний заряд батарей объекта.
- **Индикаторы состояния сегментов силового щита энергии** - располагается вокруг изображения объекта-цели и меняют цвет от зеленого (нет повреждений или слабые повреждения) до красного (сильные повреждения).

### 4.1.2.8 Индикатор повреждений.

Индикатор повреждений устроен совершенно аналогично индикатору состояния цели и показывает состояние защитного поля, заряд батарей и текущие повреждения боевого костюма Капитана.

В случае, когда Капитан управляет варботом, индикатор отображает тип боевого робота и уровень его повреждений.



Рис. 4.11. Индикатор повреждений.

### 4.1.2.9 Спутниковая карта.

Спутниковая карта представляет собой вид поля боя со спутника, расположенного на стационарной околопланетной орбите. На этой карте Капитан может наблюдать расположение и маршруты передвижения собственных сил, а также сил противника. Спутниковая карта вызывается и отключается клавишей **М**.

Маркеры варботов, применяемые на этом экране, в точности соответствуют маркерам экрана сенсорной системы.

Вместо маркеров зданий применяются стандартные пиктограммы, обозначающие здания.

В нижнем правом углу карты выводится пиктограмма компаса.

Внимание! При ориентировании на местности необходимо помнить, что верхний край карты ассоциируется с Севером, нижний - с Югом, а левый и правый - соответственно, с Западом и Востоком.

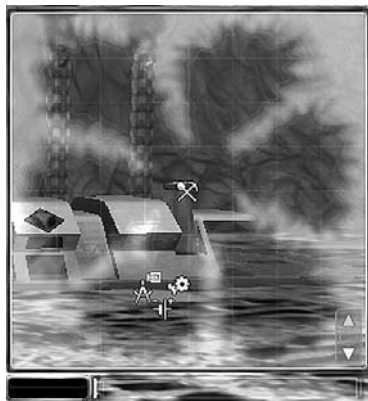


Рис. 4.12. Спутниковая карта.

## 4.1.2.10 Сервисные функции.

- **Отключение шкал приборов и индикаторов** – клавиша **U** отключает (скрывает) и включает бортовые системы и индикаторы при управлении от первого лица.



Рис. 4.13. Шкалы приборов и индикаторы включены.



Рис. 4.14. Шкалы приборов и индикаторы выключены.

- **Внешняя камера.** Боевой костюм Капитана и каждый варбот оснащен внешней телекамерой. Активация и дезактивация этой камеры осуществляется по нажатию клавиши **C**.

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.



Рис. 4.15. Включена внешняя камера.



Рис. 4.16. Включена внешняя камера и шкалы приборов и индикаторов.

### 4.2 Управление группой ведомых.

Используя **Меню Ведомых** (переключение активности меню производится по клавише "~" (тильда)), Капитан может отдать приказ всем варботам своего клана, находящимся в зоне действия сенсорной системы. Исключение составляют такие специальные приказы транспортным и строительным роботам как: искать минералы, перевозить минералы, строить здание и т. д.



Рис. 4.17. Отдача приказа группе ведомых.

Набор команд, который можно отдать группе ведомых варботов, зависит от состава группы. Так, например, если в состав группы ведомых входят и легкие, и тяжелые машины, такая группа не сможет выполнить команду **захватить здание**. Дело в том, что группа действует как единое целое, а тяжелые роботы просто не пройдут в двери. Для того чтобы избежать подобной ситуации, Вы можете воспользоваться более сложным вариантом меню ведомых: он может быть также активирован одновременным нажатием клавиш **Shift** и "~". Далее необходимо выделить нужных варботов клавишами **1-9** и нажать клавишу "~", после чего нужно отдать приказ выделенным варботам с помощью пунктов меню (клавиши **1-7**). Таким образом можно отдавать различные приказы конкретным боевым роботам, находящимся в зоне действия Вашей сенсорной системы.



Рис. 4.18. Отдача приказа конкретному роботу.

## 4.3 Управление в командном (стратегическом) режиме

Командный (стратегический) режим позволяет управлять всеми Вашими собственными сооружениями и боевыми роботами.

### 4.3.1 Доступ в режим командного (стратегического) управления.

Доступ в командный режим управления осуществляется со специальной площадки компьютерного центра бункера, либо с помощью специальных МЦУ-варботов (МЦУ – Мобильный Центр Управления) – их легко отличить по характерной антенне сенсорной системы.

После того как МЦУ-варбот взят под ручное или дистанционное управление из бункера или другого МЦУ-варбота, режим командного управления активируется по нажатию клавиши **Enter**.

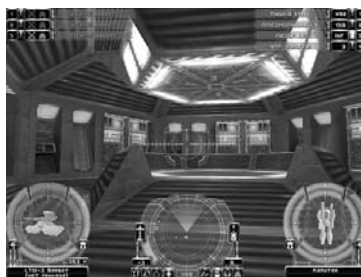


Рис. 4.20. Компьютерная площадка.



Рис. 4.23. МЦУ-варбот.

### 4.3.2 Камера командного (стратегического) режима управления.

При входе в командный режим активируется вид из внешней камеры командного центра – бункера или МЦУ-варбота. Эта камера может перемещаться в определенных пределах:

- **МЦУ-варбот:** изменение зоны действия камеры определяется исключительно маневром МЦУ-варбота;
- **Бункер:** камера перемещается в строго ограниченных пределах

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

зоны действия системы управления камерой бункера.

### 4.3.3 Выход из командного (стратегического) режима управления.

Для выхода из режима командного (стратегического) управления достаточно нажать на клавишу **Esc** или воспользоваться основным меню командного режима. В левом верхнем углу этого меню располагается пиктограмма выхода. По нажатию на нее левой клавиши «мыши» режим стратегического управления отключится и будет активирован режим управления от первого лица.



Рис. 4.24. Пиктограмма "Отключение стратегического режима".

### 4.3.4 Основное меню командного (стратегического) режима управления.

Доступ к основным функциям режима стратегического управления осуществляется через так называемое основное меню - оно расположено по левому краю экрана и обычно развернуто на момент перехода в командный режим. Основное меню содержит кнопки активации основных панелей управления: панели управления зданиями, боевыми, транспортными и строительными роботами и т. д. Для активации панели необходимо просто навести курсор

«мыши» на соответствующую кнопку и щелкнуть левой кнопкой «мыши».

Основное меню можно в любой момент деактивировать (убрать с экрана) или снова активировать - для этого достаточно щелкнуть левой кнопкой «мыши» на изображении замочка.

Рассмотрим теперь отдельные меню командного режима меню.

#### 4.3.4.1 Меню варботов, управление варботами в командном режиме.

Этот пункт должен включать три подраздела: **"Выбор варбота или группы варботов"**; **"Методы отдачи приказов"**; **"Экран варбота"**

Для того, чтобы отдать ту или иную команду отдельному варботу или целой группе варботов, необходимо прежде всего выделить такую группу, а затем определить задачу для такой группы.

Первые три пиктограммы основного меню открывают доступ к экранам управления варботами или МЦУ, строительными и транспортными роботами. С его помощью Вы можете перейти в дистанционное управление любым роботом, посмотреть статус его повреждений (индикатор под названием варбота) или отдать роботу приказ, выбрав команду из списка.

## 4.3.4.2 Выбор варбота или группы варботов.

Отдельного робота и даже группу роботов можно пометить тремя способами:

- В списке варботов (только отдельные машины) – необходимо просто выбрать машину из списка с помощью левой клавиши «мыши».



Рис. 4.26. Выбор варбота из списка.

- По спутниковой карте – для выбора варбота необходимо просто навести на него курсор; в этот момент на информационной строке карты должно появиться название варбота и его текущий приказ. Для выделения необходимо щелкнуть по варботу левой



Рис. 4.19. Командный (стратегический) режим.

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

клавишей «мыши». Выделенный варбот будет помечен белым маркером на спутниковой карте и соответствующим маркером на ландшафте.

Для выбора группы варботов следует нажать на левую клавишу «мыши» и растянуть границы появившейся зеленой рамки таким образом, чтобы желаемые варботы находились внутри этой рамки. Выделенные варботы будут помечены белыми значками на карте и маркерами на ландшафте.



Рис. 4.27. Выбор варботов на спутниковой карте.

- **На ландшафте** – для выбора варбота необходимо навести на него курсор: в этот момент рядом с ним возникает специальный

Рис. 4.21.  
Основное  
меню  
командного  
(стратегического)  
режима  
управления.







Рис. 4.22. Меню варботов.

маркер, показывающий тип и обозначение варбота. Для выделения необходимо щелкнуть по варботу левой клавишей «мыши».

- Для выбора группы варботов следует нажать на левую клавишу «мыши» и растянуть границы появившейся зеленой рамки таким образом, чтобы желаемые варботы находились внутри этой рамки. Выделенные варботы будут помечены соответствующими маркерами на ландшафте.

При этом совершенно все равно, каким именно способом был осуществлен выбор варбота - результаты операции будут одинаково отображаться и

непосредственно на местности, на карте или в меню варботов (в последнем случае, правда, не могут отображаться группы варботов).

## 4.3.4.3 Методы отдачи приказов.

Для отдачи приказа варботу необходимо назначить машину – исполнителя приказа, а затем выбрать необходимую команду из списка приказов.

Отдача приказов также возможна двумя способами: с помощью различных «интеллектуальных» анимированных курсоров и с помощью списка команд.

Отдача приказов с помощью анимированных курсоров.

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ. ЧАСТЬ 1.

Отдача приказов может производиться также с помощью разнообразных анимированных курсоров. Например, при наведении на здание противника на карте, курсор-стрелка изменится на курсор-флажок. Если при этом щелкнуть левой кнопкой «мыши» на здание противника, то выделенный варбот получит приказ **“Захватить здание”**.

Этот метод применяется в большинстве случаев - помимо простоты и наглядности у него есть еще одно существенное преимущество: этот метод позволяет работать с группами варботов.

Основные типы курсоров:



Рис. 4.28. Курсор приказа  
“Двигаться”.



Рис. 4.29. Курсор приказа  
“Захватить”.



Рис. 4.30. Курсор приказа  
“Уничтожить”.

Рис. 4.25.  
Выбор  
группы  
варботов на  
ландшафте.





Рис. 4.31. Курсор приказа  
"Патрулировать".

Отдача приказов с помощью списка команд.

Для начала следует указать объект, по отношению к которому должен быть применен приказ (если это необходимо), а потом нужно просто выбрать команду из списка команд в меню варботов.

Этот метод применяется для отдачи сложных приказов или приказов, специфических для того или иного типа варботов.

- **Управление строительными роботами.** Меню для машин этого типа аналогично меню боевых роботов за исключением нескольких дополнительных приказов: "Искать минералы", "Строить...", "Модернизировать ...". Это меню активируется пиктограммой "Строители".



Рис. 4.32. Меню Строителей.

- **Управление Транспортными роботами.** Меню аналогично вышеописанному меню боевых варботов, за исключением дополнительного приказа "Заполнять склад". Это меню активируется пиктограммой "Транспорты".



Рис. 4.33. Меню Транспортов.

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

### 4.3.4.4 Экран варбота.

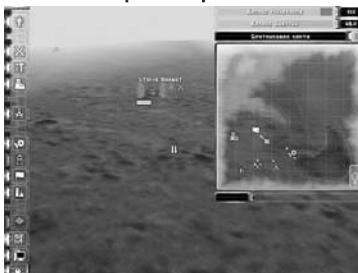


Рис. 4.34. Отдача приказов с помощью курсора.

Экран варбота содержит все данные, однозначно характеризующие варбот а также кнопки перехода в режим дистанционного управления и кнопку самоуничтожения.

#### Информация о варботе.

Влевом верхнем углу экрана расположены пиктограммы, которые несут следующую информацию:

- Первая пиктограмма содержит данные о назначении варбота: боевой, МЦУ, строитель или транспорт;
- Вторая пиктограмма указывает тип шасси варбота: шагающее, летающее, колесное или гусеничное.
- Цвет пиктограммы соответствует типоразмеру варбота: белый - варбот малого типоразмера, красный - легкий варбот, зеленый - средний варбот и, наконец, синий - тяжелый варбот.

Та же система обозначений используется для выделения варбота на местности или на спутниковой карте (в строке состояния).

Помимо пиктограмм на экране варбота отображается индивидуальное имя машины, выполняемый приказ и основные характеристики робота.

#### Переход в дистанционное управление, режимы дистанционного управления.

Для перехода в дистанционное управление варботом его необходимо выбрать из списка (при этом он выделится на **спутниковой карте** белым маркером) и щелкнуть левой кнопкой «мыши» по одной из пиктограмм переключения на дистанционное управление. Эти режимы были подробно описаны выше.



Рис. 4.35. Меню выбранного варбота.



Рис. 4.36. Пиктограмма включения стандартного режима дистанционного управления.



Рис. 4.37. Пиктограмма включения режима "Бортстрелок".



Рис. 4.38. Пиктограмма включения режима "Автопилот".

Выход из режима дистанционного управления осуществляется по клавише Esc.

## Режим самоуничтожения.



Рис. 4.39. Пиктограмма включения режима "Самоуничтожение".

Активация режима самоуничтожения приводит к немедленному подрыву варбота. При использовании этого режима необходимо соблюдать осторожность - взрыв может повредить находящиеся рядом машины.

## 4.3.4.5 Меню управления зданиями.

Основные меню, обеспечивающие управление различными зданиями базы, перечислены ниже.

### Меню Лаборатории

В Лаборатории проводятся исследования конструктивных элементов, ко-

торые необходимы для выпуска новых моделей варботов и модернизации сооружений.

## Исследование единичного объекта.

Для выбора желаемого для исследования объекта из списка доступных следует щелкнуть по нему левой клавишей «мыши». Выбранный объект при этом будет выделен белым цветом. Для того чтобы начался процесс исследований, следует щелкнуть левой клавишей «мыши» по кнопке с пиктограммой "исследовать объект".



Рис. 4.40. Пиктограмма "Исследовать объект".

При этом на месте старой пиктограммы возникнет новая - "прекратить исследования объекта".



Рис. 4.41. Пиктограмма "Прекратить исследование объекта".

Текущее состояние исследований отображается на индикаторе, находящимся под названием детали в списке.

## Исследование множества объектов.

Если порядок исследования объектов не играет роли, можно

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

воспользоваться специальной процедурой



Рис. 4.42. Пиктограмма включения режима "Исследование множества объектов".

и поместить в очередь исследований все доступные на данный момент объекты. Для этого необходимо только щелкнуть левой клавишей "мыши" по кнопке с пиктограммой "исследовать все объекты".



Рис. 4.43. Меню Лаборатории

Последняя выбранная из списка деталь отображается на панели предварительного просмотра. В графе «потомки» на том же экране перечислены перспективные детали этого же типа, которые в дальнейшем могут быть получены при проведении исследований.



Рис. 4.44. Деталь в процессе исследований.

### Меню завода.

Следующая пиктограмма активирует меню завода:



Рис. 4.45. Пиктограмма вызова меню Завода.



Рис. 4.46. Меню Завода.

На экране завода отображается модель варбота, выбранная Капитаном из списка готовых к производству моделей - так называемая "активная" модель варбота. Кроме внешнего вида на экране отображается наименование модели и список ее основных характеристик.

В нижнем левом углу экрана завода отображаются условные значки последних собранных в конструкторе моделей модели (а также активная модель). Эти пиктограммы можно использовать для быстрого вызова уже готовых проектов и немедленного запуска производства.

В нижней части экрана завода отображаются следующие пиктограммы:



**Рис. 4.47.** Пиктограмма, информирующая о наличии на Заводе ресурсов для постройки варботов.

Сборка варботов из ресурсов Завода. Эта пиктограмма обозначает, что Завод не нуждается в поставках руды и может собирать машины из накопленного запаса деталей.



**Рис. 4.48.** Пиктограмма, информирующая о необходимости ресурсов Шахты для постройки варботов.

Завод нуждается во внешнем источнике ресурсов. Это означает, что для нормальной работы завода необходима Шахта.



**Рис. 4.49.** Пиктограмма, информирующая о наличии свободных микрочипов.

В правом нижнем углу экрана отображается количество имеющихся в наличии микросхем электронного мозга, лимитирующих количество производимых боевых машин. Варбот не может быть произведен при отсутствии свободных микросхем.



**Рис. 4.50.** Пиктограмма просмотра характеристик модели варбота, находящейся в производстве.

Появляется только если запущен процесс производства варбота и позволяет вывести на экран Завода характеристики модели, находящейся в производстве.

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

Ниже экрана Завода располагается индикатор готовности варбота и ряд кнопок управления процессом производства.



Рис. 4.51. Пиктограмма вызова конструктора варботов.

Воспользовавшись этой пиктограммой, Капитан может активизировать конструктор варботов.



Рис. 4.52. Конструктор варботов.

Существует два режима производства варботов: **поточное производство** и **индивидуальная сборка варботов**.

- **Поточное производство** текущей “активной” модели варбота запускается с помощью кнопки:



Рис. 4.53. Пиктограмма включения режима “Поточное производство”.

После запуска поточного производства пиктограмма,

изображенная на кнопке, видеоизменяется, поскольку та же самая кнопка позволяет прекращать процесс производства.



Рис. 4.54. Пиктограмма отключения поточного производства варботов.

При поточном производстве Завод выпускает столько боевых машин, сколько микросхем находится на текущий момент в его распоряжении. По исчерпанию запаса микросхем Завод переходит в режим ожидания - производство автоматически возобновляется сразу после появления “свободных” микросхем.

- **Индивидуальная сборка варботов** текущей “активной” модели варбота запускается с помощью кнопки:



Рис. 4.55. Пиктограмма включения режима индивидуальной постройки варбота.

После запуска производства пиктограмма видеоизменяется - как и в предыдущем случае, та же самая кнопка позволяет прекращать процесс производства.





**Рис. 4.56.** Пиктограмма выключения режима индивидуальной постройки варботов.

Метод индивидуальной сборки используется в основном для производства машин специального назначения или при постоянной модернизации наличного парка варботов.

**Меню бункера** – обеспечивает доступ к бункеру (или нескольким бункерам), которые принадлежат клану Капитана. Нажатие на пиктограмму



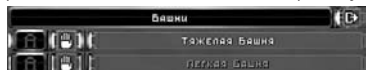
**Рис. 4.57.** Пиктограмма вызова меню бункера.

позволяет управлять орудиями выбранного бункера в ручном режиме. Статус повреждений отображается на специальном индикаторе, находящимся под названием бункера.



**Рис. 4.58.** Меню "Бункеры".

**Меню Башен** – доступ к управлению всеми башнями, принадлежащими клану Капитана, осуществляется из **Меню Башен**. Ведение огня из башен может осуществляться в ручном режиме по нажатию на пиктограмму



**Рис 4.59.** Меню башен.

Индикатор под названием башни показывает уровень ее повреждений.

**Другие здания.** После вызова этого меню на экране появляется список всех остальных зданий, которые принадлежат Вашему клану (Генераторы, Шахты, Склады и т. д.). Специальный индикатор, находящийся под названием здания, показывает состояние повреждений.



**Рис. 4.60.** Меню "Другие здания".

## Индикаторы ресурсов.

В правом верхнем углу экрана расположены индикаторы ресурсов - они отображают количество ресурсов, находящихся в текущий момент в распоряжении клана. При отсутствии ресурсов соответствующий индикатор начинае имгать, привлекая внимание Капитана.



**Рис. 4.61.** Индикатор баланса ресурсов.

## 4.3.4.6 Прочие указатели и сервисные функции.

**Спутниковая карта** – в командном режиме может быть вызвана по нажатию на пиктограмму:

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.



Рис. 4.62. Пиктограмма вызова спутниковой карты.

Она также доступна по нажатию клавиши **М**. Функции спутниковой карты для командного режима описаны выше.

**Система регулировки увеличения образа цели.** Внешняя камера бункера или МЦУ оборудована системой регулировки увеличения. Система активируется и деактивируется клавишей **Z**.

**Инфравизор** – система ночного зрения. Этот режим доступен как при управлении от первого лица, так и в командном режиме. Активируется клавишей **N**. Более подробное описание приведено выше.

### 4.4 Дополнительные системы.

Дополнительные функции доступны Вам в любом режиме управления. К числу таких функций относятся:

- Бортвой компьютер, журнал и система помощи;
- Экран системных сообщений;
- Главное игровое меню;
- Коммуникационная система;
- Специальный экран боевого задания.

### 4.4.1 Бортвой компьютер, журнал и система помощи.



Рис. 4.63. Система помощи. Текущие клавиши управления.

Экран бортового компьютера активируется по нажатию клавиши **F1**. Все данные, которые хранятся в памяти бортового компьютера, разбиты на следующие разделы:

- **Миссия** – находится подробное описание текущей планеты, список боевых заданий, а также несколько полезных советов, которые помогут успешно выполнить миссию.
- **Управление** – помещен список клавиш управления, актуальных на текущий момент игры.
- **Сообщения** – фиксируются и хранятся все сообщения, полученные от центрального компьютера.

## 4.4.2 Экран системных сообщений.

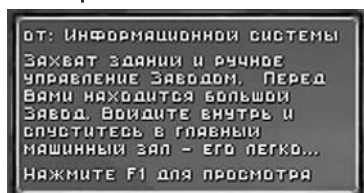


Рис. 4.64. Экран системных сообщений в режиме непосредственного или телеуправления.



Рис. 4.65. Экран системных сообщений в командном режиме.

Экран системных сообщений включается и выключается при нажатии на клавишу **F2**. Кроме того, он появляется автоматически всякий раз, когда центральный компьютер Вашего кла-

на или один из варботов-ведомых пытается передать Вам какое-либо сообщение.

## 4.4.3 Игровое меню.



Рис. 4.66. Игровое меню.

Игровое меню активируется по нажатию клавиши **F3**. Из этого меню можно сохранить игру для последующего продолжения, загрузить записанную ранее игру, выйти из миссии в главное меню, продолжить миссию.

## 4.4.4 Коммуникационная система.

Коммуникационная система доступна только из командного режима и позволяет игрокам общаться между собой во время многопользовательской игры.

Основной экран, на котором выводятся последние полученные или отправленные игроком сообщения, вызывается и отключается по клавише **F4**.

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

Командная строка, которая позволяет осуществлять ввод и редактирование нового сообщения вызывается по клавише **F5**. Ввод сообщения производится с клавиатуры, а отправляется оно при нажатии на клавишу **Enter**. При этом нужно помнить, что по вполне понятным причинам игрок теряет доступ к управлению игрой на время ввода.



Рис. 4.67. Пиктограмма включения переговорного устройства.

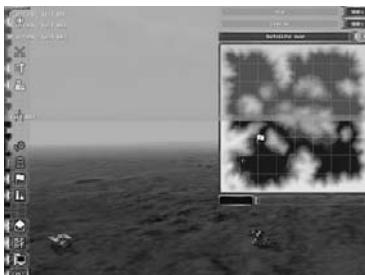


Рис. 4.68. Переговорное устройство.

### 4.4.5 Просмотр боевого задания.

Боевая задача миссии и статус выполнения отдельных ее элементов доступны по нажатию клавиши **F12**.



Рис. 4.69. Просмотр боевого задания.

## 5 Боевые роботы (варботы): конструирование и использование.

### 5.1 Типы варботов.

Любой варбот состоит из шасси, башни, систем вооружения и внутренних систем.

- **Малые и легкие варботы.** Здания могут быть захвачены только легкими и малыми варботами или самим Капитаном.
- **Малые, легкие и средние варботы** могут управляться исключительно в дистанционном режиме.
- **Тяжелые варботы.** могут управляться как в дистанционном режиме, так и из собственной кабины управления Капитаном,

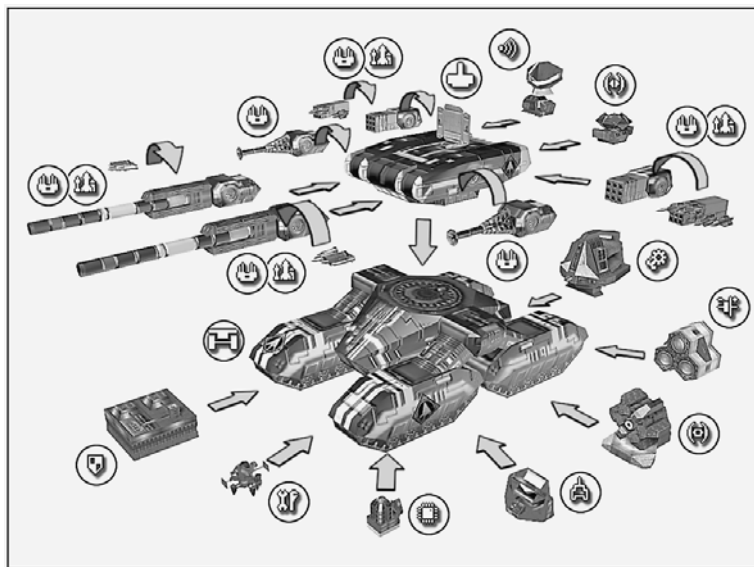


Рис. 5.1.  
Конструкция  
варбота.

Шасси бывают **колесными, гусеничными, шагающими и летающими**. Кроме того, шасси определяет типоразмер робота. Каждый типоразмер имеет свои особенности:

выполняющим функции механика –водителя. Для этого необходимо выделить варбот на радаре, приблизиться к нему вплотную и нажать на клавишу **Enter**.

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

Тип варбота определяется типом башни. На все указанные типы шасси можно прикрепить следующие типы башен:

- **Боевые** – имеют несколько бортразъемов (от одного до восьми) для монтажа вооружения.
- **Строительные** – имеют бортразъемы для монтажа строительного модуля и дополнительно один бортразъем для монтажа вооружения.
- **Транспортные** – оборудованы транспортным модулем и имеют дополнительно один бортразъем для монтажа вооружения.
- **МЦУ башня** – так же, как и боевые башни, имеет несколько бортразъемов для монтажа вооружения.

Итак, варботы бывают следующих типов:

- **Боевые роботы** предназначены для ведения атак, захвата или уничтожения сооружений и защиты от атак противника. Захват зданий осуществляется только малыми и легкими роботами.
- **Строительные роботы** предназначены для поиска минералов, строительства зданий и проведения модернизации зданий.

Строительные роботы могут использоваться при необходимости как боевые машины, в том числе для захвата зданий (малыми и легкими роботами).

- **Транспортные роботы** предназначены для транспортировки минералов из шахты на склад. Для этого в командном режиме необходимо отдать соответствующую команду в меню транспорта. Транспортные роботы при необходимости могут использоваться как боевые машины, в том числе для захвата зданий (малыми и легкими роботами).
- **Мобильный Центр Управления** обеспечивает доступ в командный режим вдали от бункера. При использовании тяжелого МЦУ–варбота наличие бункера необязательно. Если Капитан находится внутри МЦУ–варбота или использует режим телеуправления МЦУ–варботом, переход в командный (стратегический) режим осуществляется клавишей **Enter**. Выход из командного режима – клавиша **Esc**. МЦУ–варботы могут использоваться при необходимости как боевые роботы, в том числе для захвата зданий (малыми и легкими роботами).

## 5.2 Конструктор роботов.

При вызове **конструктора роботов** на экране появится следующее меню:

На левой панели (панель **Деталей**) представлены комплектующие, которые на данный момент развития технологии клана могут быть использованы в производстве. На правой панели (панель **Варбота**) представлены детали, которые используются для сборки конкретной модели робота. Для сборки варбота необходимо выбрать деталь на левой панели, и щелчком по левой клавише “мыши” переместить ее в соответствующее поле панели **Варбота**.

К аналогичному эффекту приводит щелчок по изображению детали в окне, расположенном ниже списка деталей варбота.

Левая панель имеет следующие разделы: **шасси, броня, башня, вооружение, внутренние системы и боеприпасы**. Хотя конструирование варбота и требует использования деталей из каждого раздела, на практике часто можно упростить задачу, так как многие системы монтируются на штатные места по умолчанию и требуют замены только в особых ситуациях.



Рис. 5.3. Панель запчастей.

Под панелью **Деталей** находится экран, на котором отображаются технические характеристики выбранной детали.



Рис. 5.4. Вид и технические характеристики детали.

В центре экрана отображается собираемая модель на каждой стадии сборки. Под моделью описаны технические характеристики и боеспособность будущего варбота.

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ. ЧАСТЬ 1.

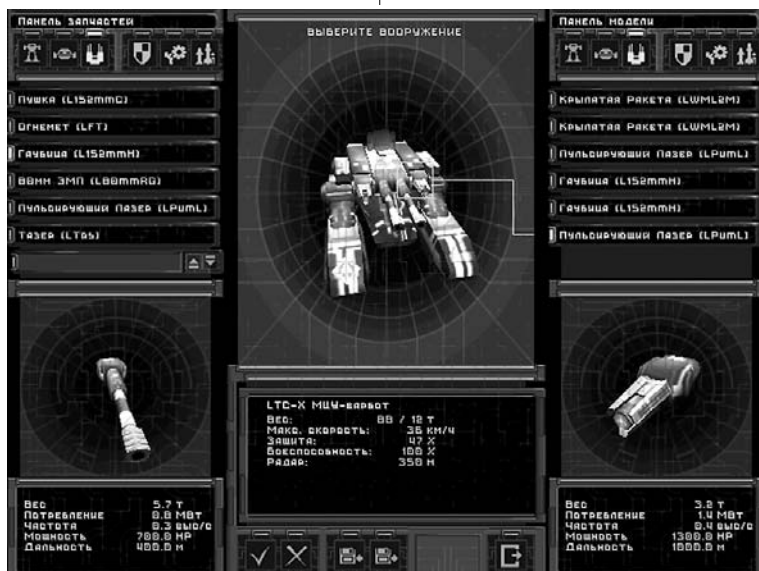


Рис.5.2.  
Главный  
экран кон-  
структора  
роботов.



Рис.5.5. Варбот, готовый к  
постройке.

Модель варбота можно сохранить,  
воспользовавшись пиктограммой,



Рис.5.6. Пиктограмма сохранения  
собранной модели варбота.

и использовать ее при дальнейших  
запусках игры. Для загрузки ранее со-  
храненной модели необходимо ис-  
пользовать пиктограмму:



Рис.5.7. Пиктограмма загрузки  
ранее сохраненной модели  
варбота.

Конкретная модель варбота может  
быть удалена на любой стадии сбор-  
ки с помощью пиктограммы:



Рис.5.8. Пиктограмма удаления  
модели варбота.



Готовую модель можно добавить к списку ранее собранных моделей по нажатию пиктограмму:



**Рис.5.9.** Пиктограмма подтверждения собранной модели к производству.

Выбрав ее в списке готовых моделей (меню завода), Вы можете запустить процесс производства боевого робота.

Вернуться в меню завода Вы можете с помощью пиктограммы



**Рис.5.10.** Пиктограмма выхода из конструктора варботов.

Помните, что для строительства более совершенных варботов Вам необходимо постоянно производить исследования в Лаборатории и повышать уровень технологического развития вашего клана.

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ. ЧАСТЬ 1.

## В Здания и их назначение.

Здания в игре делятся на несколько типов: малые, средние, большие. Все они имеют встроенную систему авто-ремонта, которая позволяет им автоматически восстанавливаться при частичном разрушении.

Почти все здания можно модернизировать. Исключения составляют лишь **Бункер**, **Мосты** разных типов и сооружения работы «зодчих»: **Генераторы** и **Телепорты**.

### 6.1 Важнейшие функциональные подсистемы зданий.

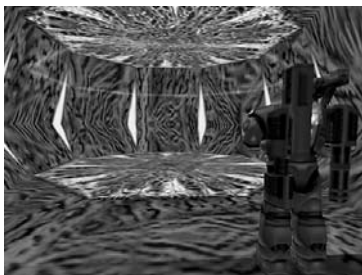


Рис. 6.1. Компьютерная площадка  
Генератора.

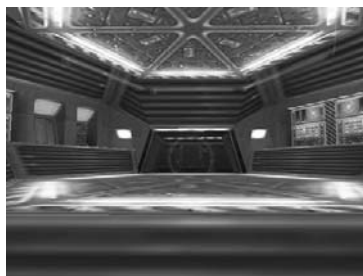


Рис. 6.2. Компьютерная площадка  
Бункера.

**Компьютерные площадки** используются для захвата зданий и управления некоторыми из них. Для этого Капитан или варбот должны попасть в зону активации электронного «колпака» компьютерной площадки. После захвата здания открывается доступ к меню управления соответствующими функциями данного сооружения (аналогично меню здания в командном режиме).

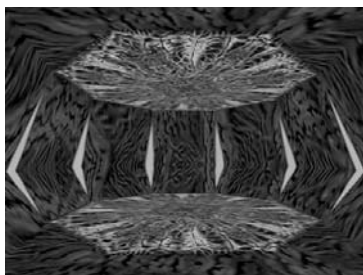


Рис. 6.3. Внутренняя зарядная  
площадка Генератора.

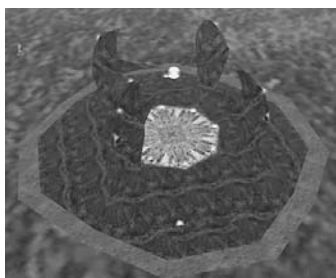


Рис. 6.4. Внешняя зарядная площадка Генератора.

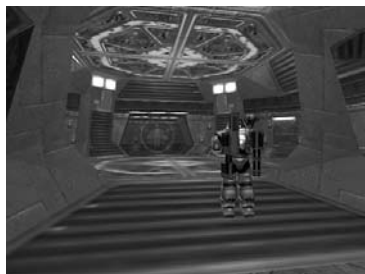


Рис. 6.5. Внутренняя зарядная площадка зданий.

**Зарядные площадки** используются для восстановления боезапаса варботов и Капитана, восстановления их энергетических щитов и устранения повреждений. Различают внутренние и внешние зарядные площадки. Внутренние площадки могут быть использованы для восстановления дистанционно управляемых легких варботов или боевого костюма Капитана.

## 6.2 Описание отдельных зданий.

В этом разделе приводятся краткие характеристики зданий, с которыми

Вы встретитесь в игре. Подробно с характеристиками каждого сооружения Вы можете ознакомиться в **базе данных**.

### 6.2.1 Здания работы «Зодчих».

**Генератор** представляет собой артефакт исчезнувшей расы «Зодчих». Генератор вырабатывает энергию, которая используется для обеспечения жизнедеятельности базы, проведения исследований в Лаборатории, и полноценного функционирования всех зданий. Имеет внешнюю зарядную площадку для восстановления боезапаса, щитов и повреждений всех типов боевых роботов. Генератор не имеет защитного щита, но располагает устойчивой конструкцией и мощной системой авторемонта, которая обеспечивает целостность сооружения практически при любом уровне атаки. Генератор не может быть модернизирован в процессе игры.

**Телепорт** представляет собой малоисследованный артефакт исчезнувшей расы «Зодчих». Телепорт обеспечивает связь между планетами Лабиринта. Путешествия с помощью Телепорта считаются крайне опасными. Телепорт потребляет большое количество энергии. Для использования Телепорта на планете должны быть захвачены все Генераторы. Перемещения через телепорты варботов невозможны.

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

### 6.2.2 Обычные здания полевых лагерей.

**Бункер** – основное убежище и командный пункт Капитана. Бункер обладает довольно мощным вооружением и имеет командный центр. Именно в бункере реализован командный режим управления всеми зданиями и варботами независимо от их местоположения. Бункер имеет мощные батареи, вырабатывающие достаточное количество энергии для обеспечения автономного функционирования базы в течение ограниченного периода времени. В отличие от ряда других сооружений Капитан не может модернизировать Бункер путем лабораторных исследований.

**Завод** предназначен для постройки варботов. Сырьем для производства варботов являются минералы, добываемые шахтой. Завод имеет внешнюю зарядную площадку для восстановления боезапаса, щитов и повреждений всех типов боевых роботов.

**Шахта** предназначена для добычи минералов. Минералы необходимы для производства варботов и проведения исследований новой технологии. Шахта имеет внешнюю погрузочно-разгрузочную площадку, предназначенную для транспортных роботов.

**Склад** предназначен для временного размещения добытых в шахте минералов. Склад жизненно необходим

в случае захвата шахты другим кланом. Склад снижает риск возникновения у клана дефицита минералов при ведении одновременно нескольких ресурсоемких процессов (например, исследований и производства варботов). На складе имеется внешняя погрузочно-разгрузочная площадка, предназначенная для транспортных роботов. Склад является потребителем энергии для поддержания его защитных щитов.

**Лаборатория** предназначена для проведения исследований и усовершенствования технологий клана. При помощи Лаборатории можно разрабатывать более мощное оружие, детали для производства усовершенствованных варботов, технологии для модернизации зданий. Для функционирования Лаборатории необходимы минералы и энергия.

**Боевая башня** предназначена для укрепления обороны базы. Башня имеет мощное вооружение, способное отразить практически любую атаку. Различают два типа башен: легкая и тяжелая. Каждый из типов имеет несколько степеней модернизации. Башня имеет собственный энергоблок. При долгом отсутствии у клана генератора и бункера Башня теряет эффективность в связи с разрядкой энергоблока. При попадании Капитана в зону действия компьютерной площадки Башни она автоматически переходит в режим ручного управления ее орудиями.

## 7 База Данных.

### 7.1 Здания.

Здания, как правило, имеют защитные энергетические поля. Генераторы, Бункеры, Заводы и Ангарты имеют площадки для ремонта и восстановления систем Капитана и боевых роботов.

#### 7.1.1 Артефакты расы "Зодчих".

Такие сооружения во множестве разбросаны по всем планетам Лабиринта. Они представляют собой биотехнические системы неземного происхождения, поэтому их можно уничтожить или использовать по своему усмотрению, но нельзя построить или усовершенствовать.



#### Генератор

основной источник энергии для зданий и роботов на планетах Лабиринта.

Защищенность . . . . . макс



#### Телепорт

перемещение объектов между планетами.

Защищенность . . . . . макс

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**



**Силовой Мост**

Защищенность ..... макс



**Импульсный излучатель  
энергии**

настоящее назначение не известно.

Сооружение использовалось  
мятежниками как оружие типа  
"поверхность-орбита".

Защищенность ..... макс

## 7.1.2 Стандартные сооружения автономных баз.

### 7.1.2.1 Бункер.

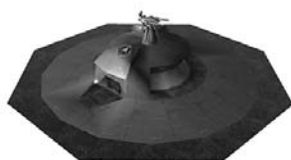
**Бункер** - служит основным командным пунктом и является ключевым сооружением базы. Из него ведется управление зданиями и роботами.



#### Малый Бункер BS-17S

Защищенность . . . . . 37%

Ударная мощь . . . . . 36%



#### Средний Бункер BS-30M

Защищенность . . . . . 48%

Ударная мощь . . . . . 53%



#### Большой Бункер BS-47L

Защищенность . . . . . 60%

Ударная мощь . . . . . макс

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### **7.1.2.2 Склад.**

**Склад** - служит для временного размещения минерального сырья, добытого на шахтах.



#### **Малый Склад SB-17S**

Защищенность . . . . . 23%

Вместимость . . . . . 32%



#### **Средний Склад SB-30M**

Защищенность . . . . . 37%

Вместимость . . . . . 60%



#### **Большой Склад SB-47L**

Защищенность . . . . . 48%

Вместимость . . . . . 100%



### 7.1.2.3 Завод.

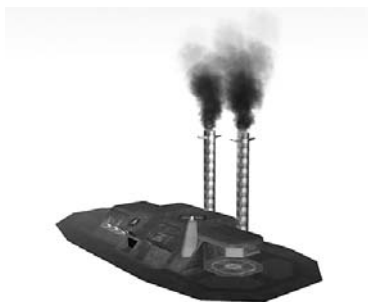
**Завод** - служит для разработки и производства боевых роботов.



**Малый Завод FB-17S**

Защищенность ..... 31%

Производительность ..... 34%



**Средний Завод FB-30M**

Защищенность ..... 37%

Производительность ..... 58%



**Большой Завод FB-47L**

Защищенность ..... 48%

Производительность ..... 97%

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### **7.1.2.4 Лаборатория.**

**Лаборатория** - служит для проектирования новых комплектующих роботов и зданий.



#### **Малая Лаборатория RC-17**

Защищенность . . . . . 25%

Производительность . . . . . 22%



#### **Средняя Лаборатория RC-30**

Защищенность . . . . . 30%

Производительность . . . . . 51%



#### **Большая Лаборатория RC-47**

Защищенность . . . . . 36%

Производительность . . . . . 74%



#### **Сверхмощная Лаборатория RC-67**

Защищенность . . . . . 40%

Производительность . . . . . 100%

### 7.1.2.5 Шахта.

**Шахта** - служит для разработки минеральных ресурсов.



#### **Малая Шахта MS-17S**

Защищенность . . . . . 36%

Производительность . . . . . 27%



#### **Средняя Шахта MS-30M**

Защищенность . . . . . 42%

Производительность . . . . . 63%



#### **Большая Шахта MS-47L**

Защищенность . . . . . 48%

Производительность . . . . . 100%

# PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.

## ЧАСТЬ 1.

### 7.1.2.6 Боевые башни.

**Боевая башня** - это стационарная огневая точка, предназначенная для прикрытия критических важных участков территории или для защиты базы от противника.



#### Малая Башня

Полностью автономное сооружение. На планетах Лабиринта она широко используется мятежниками-виндигистами. Конструктивно она представляет собой модернизированную башню тяжелого варбота, установленную на прочном железобетонном фундаменте. Башня может нести различные системы вооружений - от стандартного огнемета до управляемых ракет.

Защищенность . . . . . 12-24%

Ударная мощь . . . . . 15-36%



#### Легкая Башня

это долговременная огневая точка. Внутри башни есть зарядная площадка

Защищенность . . . . . 36%

Ударная мощь . . . . . 53%



#### Тяжелая Башня

это долговременная огневая точка. Внутри башни есть зарядная площадка.

Защищенность . . . . . 36%

Ударная мощь . . . . . 27%

### 7.1.2.7 Прочие здания.

Мосты - обычные модульные конструкции из комплекта инженерного обеспечения полевых лагерей изыскателей. Мост можно уничтожить, но нельзя построить.

#### Малый Мост BS - 12/20

Защищенность . . . . . 20%



#### Средний Мост BS - 22/20

Защищенность . . . . . 26%



#### Большой Мост BS - 32/20

Защищенность . . . . . 35%



**Ангар** - предназначен для ремонта и перезарядки роботов или боевого костюма Капитана в полевых условиях. Может быть использован как опорный пункт во время наступления.

#### Ангар

Защищенность . . . . . 25%

Производительность . . . . . 100%



# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### **7.2 Варботы.**

Конструкция любого варбота обязательно включает:

- Шасси;
- Башню;
- Специальные системы, вооружение и боеприпасы;
- Оборудование и внутренние системы.

Главными критериями для определения "качества" варбота являются два коэффициента - защищенность и ударная мощь. Эти величины вычисляются во время проектирования робота на Заводе и, фактически, определяют преимущество одного робота над другим при прочих равных факторах. Смысл этих величин:

- **Защищенность** - это полная живучесть машины, учитывающая комплексный вклад каждого отдельного узла оборудования. В первую очередь на расчетную величину защищенности влияют характеристики силового поля варбота. Кроме того, учитывается способность к регенерации повреждений для генератора поля и системы автоматического ремонта, взятая за среднее время живучести машины под огнем равноценного противника.
- **Ударная мощь** - или "вес залпа" примерно соответствует энергии, которая генерируется всеми системами вооружений робота поражения в единицу времени.

#### **7.2.1 Шасси Варботов.**

**Шасси** - главная составная часть варбота, обеспечивающая ему возможность перемещения в пространстве. Имеется четыре вида шасси: летающее, колесное, гусеничное и шагающее.

- **Летающее шасси** - довольно дорогое и сравнительно незащищенное, не обладает высокой грузоподъемностью. Наилучшее применение - это разведка, захват сооружений противника и прочие действия, требующие высокой подвижности и скорости.
- **Колесное шасси** - самое дешевое и простое в изготовлении. Благодаря своей универсальности может использоваться в большинстве миссий.

- **Гусеничное шасси** - обходится в производстве достаточно дорого. Кроме того, оно несколько уступает колесному шасси в скорости. Однако, благодаря своей прочности и высокой грузоподъемности, оно незаменимо в экстремальных ситуациях.
- **Шагающее шасси** - наиболее сложное с технологической точки зрения. По динамическим характеристикам и грузоподъемности, это шасси занимает промежуточное положение между колесными и гусеничными моделями. С другой стороны, серьезным достоинством таких машин является высокая живучесть.

## 7.2.1.1 Малые шасси.



### Малое шагающее Т-12W

максимальная скорость . . . . 95 км/ч

максимальная нагрузка . . . . . 3.3 т



### Малое летающее Т-2

максимальная скорость . . . 120 км/ч

максимальная нагрузка . . . . . 2.8 т

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### 7.2.1.2 Легкие шасси.



#### **Легкое шагающее Т-12W**

максимальная скорость . . . 100 км/ч

максимальная нагрузка . . . . . 6 т



#### **Легкое летающее S-2F**

максимальная скорость . . . 160 км/ч

максимальная нагрузка . . . . . 4.3 т



#### **Легкое гусеничное S-31**

максимальная скорость . . . 105 км/ч

максимальная нагрузка . . . . . 7.5 т



#### **Легкое колесное S-42T**

максимальная скорость . . . 120 км/ч

максимальная нагрузка . . . . . 6.5 т





**Легкое летающее S-4F**

максимальная скорость . . . 135 км/ч

максимальная нагрузка . . . . . 6.5 т

**7.2.1.3 Средние шасси.**



**Среднее шагающее М-12**

максимальная скорость . . . 90 км/ч

максимальная нагрузка . . . . . 28 т



**Среднее летающее М-2F**

максимальная скорость . . . 125 км/ч

максимальная нагрузка . . . . . 24 т



**Среднее колесное М-32**

максимальная скорость . . . 110 км/ч

максимальная нагрузка . . . . . 32 т

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**



**Среднее гусеничное М-42Т**

максимальная скорость . . . . 95 км/ч

максимальная нагрузка . . . . . 36 т

### **7.2.1.4 Тяжелые шасси.**



**Тяжелое шагающее L-12W**

максимальная скорость . . . . 85 км/ч

максимальная нагрузка . . . . . 65 т



**Тяжелое летающее L-2F**

максимальная скорость . . . 110 км/ч

максимальная нагрузка . . . . . 55 т



**Тяжелое колесное L-32**

максимальная скорость . . . . 95 км/ч

максимальная нагрузка . . . . . 70 т



**Тяжелое гусеничное L-42Т**

максимальная скорость . . . . 90 км/ч

максимальная нагрузка . . . . . 80 т

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### **7.2.2 Башни.**

Башня предназначена для размещения систем вооружения, сенсорных и других специальных систем робота. Тип башни однозначно определяет тип машины. Соответственно, среди роботов различают:

- **Варботы** - боевые роботы, не несущие специального оборудования;
- **Мобильные центры управления (МЦУ);**
- **Транспорты;**
- **Строители.**

Основными характеристиками башен являются количество и тип бортразъемов - специальных посадочных мест для монтажа оружия и другого оборудования. Различают:

- **Внутренние** или **"пушечные" бортразъемы** - на эти посадочные места не может монтироваться специальное оборудование или пусковые установки ракет, зато казенная часть орудия надежно прикрыта броней башни.
- **Ракетные бортразъемы** - специальные посадочные места для монтажа направляющих НУРС и УРС.
- **Универсальные бортразъемы** - специальные посадочные места, позволяющие монтировать на внешней подвеске как направляющие НУРС и УРС, так и стандартные артсистемы.
- **Специальные бортразъемы** - для монтажа специальных систем типа строительного модуля.

Нужно учесть, что даже специализированные башни Транспорта и Строителя имеют по одному внутреннему бортразъему для установки вооружения.

### 7.2.2.1 Малые башни.



#### **Малая башня 2Т1**

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| Вес .....                       | 0.2 т |
| Внутренние бортразъемы .....    | 0     |
| Ракетные бортразъемы .....      | 0     |
| Универсальные бортразъемы ..... | 2     |
| Специальные бортразъемы .....   | 0     |

### 7.2.2.2 Легкие башни.



#### **Легкая башня 2S1**

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| Вес .....                       | 0.7 т |
| Внутренние бортразъемы .....    | 0     |
| Ракетные бортразъемы .....      | 0     |
| Универсальные бортразъемы ..... | 2     |
| Специальные бортразъемы .....   | 0     |



#### **Легкая башня 3S1**

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| Вес .....                       | 0.8 т |
| Внутренние бортразъемы .....    | 1     |
| Ракетные бортразъемы .....      | 0     |
| Универсальные бортразъемы ..... | 2     |
| Специальные бортразъемы .....   | 0     |

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**



### **Легкая МЦУ башня HQS1**

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| Вес .....                       | 0.5 т |
| Внутренние бортразъемы .....    | 1     |
| Ракетные бортразъемы .....      | 0     |
| Универсальные бортразъемы ..... | 2     |
| Специальные бортразъемы .....   | 0     |



### **Легкая башня Строителя BS1**

|                                                            |       |
|------------------------------------------------------------|-------|
| Вес .....                                                  | 0.5 т |
| Внутренние бортразъемы .....                               | 1     |
| Ракетные бортразъемы .....                                 | 0     |
| Универсальные бортразъемы .....                            | 2     |
| Специальные бортразъемы .. 1 (для<br>строительного модуля) |       |



### **Легкая башня Транспорта TS1**

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| Вес .....                       | 0.5 т |
| Внутренние бортразъемы .....    | 1     |
| Ракетные бортразъемы .....      | 0     |
| Универсальные бортразъемы ..... | 0     |
| Специальные бортразъемы .....   | 0     |

### **7.2.2.3 Средние башни.**



### **Средняя башня 3М1**

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| Вес .....                       | 3.3 т |
| Внутренние бортразъемы .....    | 1     |
| Ракетные бортразъемы .....      | 0     |
| Универсальные бортразъемы ..... | 2     |
| Специальные бортразъемы .....   | 0     |



**Средняя башня 4М1**

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| Вес .....                       | 4.2 т |
| Внутренние бортразъемы .....    | 2     |
| Ракетные бортразъемы .....      | 2     |
| Универсальные бортразъемы ..... | 0     |
| Специальные бортразъемы .....   | 0     |



**Средняя башня МЦУ HQm1**

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| Вес .....                       | 3.3 т |
| Внутренние бортразъемы .....    | 1     |
| Ракетные бортразъемы .....      | 2     |
| Универсальные бортразъемы ..... | 0     |
| Специальные бортразъемы .....   | 0     |



**Средняя башня МЦУ HQm2**

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| Вес .....                       | 4.3 т |
| Внутренние бортразъемы .....    | 2     |
| Ракетные бортразъемы .....      | 0     |
| Универсальные бортразъемы ..... | 2     |
| Специальные бортразъемы .....   | 0     |



**Средняя башня МЦУ HQm3**

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Вес .....                       | 5 т |
| Внутренние бортразъемы .....    | 1   |
| Ракетные бортразъемы .....      | 2   |
| Универсальные бортразъемы ..... | 2   |
| Специальные бортразъемы .....   | 0   |

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**



### **Средняя башня Строителя BM1**

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Вес                        | 3 т |
| Внутренние бортразъемы     | 1   |
| Ракетные бортразъемы       | 0   |
| Универсальные бортразъемы  | 0   |
| Специальные бортразъемы    | 1   |
| (для строительного модуля) |     |



### **Средняя башня Транспорта TM1**

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| Вес                       | 2.2 т |
| Внутренние бортразъемы    | 1     |
| Ракетные бортразъемы      | 0     |
| Универсальные бортразъемы | 0     |
| Специальные бортразъемы   | 0     |



### **Тяжелая башня 4L1**

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Вес                       | 5 т |
| Внутренние бортразъемы    | 2   |
| Ракетные бортразъемы      | 2   |
| Универсальные бортразъемы | 0   |
| Специальные бортразъемы   | 0   |



### **Тяжелая башня 5L1**

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| Вес                       | 6.5 т |
| Внутренние бортразъемы    | 1     |
| Ракетные бортразъемы      | 4     |
| Универсальные бортразъемы | 0     |
| Специальные бортразъемы   | 0     |





**Тяжелая башня 6L1**

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Вес                       | 8 т |
| Внутренние бортразъемы    | 2   |
| Ракетные бортразъемы      | 2   |
| Универсальные бортразъемы | 2   |
| Специальные бортразъемы   | 0   |



**Тяжелая башня МЦУ HQL1**

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| Вес                       | 6.5 т |
| Внутренние бортразъемы    | 2     |
| Ракетные бортразъемы      | 0     |
| Универсальные бортразъемы | 2     |
| Специальные бортразъемы   | 0     |



**Тяжелая башня МЦУ HQL2**

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Вес                       | 8 т |
| Внутренние бортразъемы    | 3   |
| Ракетные бортразъемы      | 2   |
| Универсальные бортразъемы | 0   |
| Специальные бортразъемы   | 0   |



**Тяжелая башня МЦУ HQL3**

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Вес                       | 8 т |
| Внутренние бортразъемы    | 4   |
| Ракетные бортразъемы      | 2   |
| Универсальные бортразъемы | 0   |
| Специальные бортразъемы   | 0   |

**7.2.2.4 Тяжелые башни.**

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**



### **Тяжелая башня Строителя BL1**

Вес ..... 10 т  
Внутренние бортразъемы ..... 1  
Ракетные бортразъемы ..... 0  
Универсальные бортразъемы ..... 0  
Специальные бортразъемы .. 1 (для  
строительного модуля)



### **Тяжелая башня Транспорта TL1**

Вес ..... 9 т  
Внутренние бортразъемы ..... 1  
Ракетные бортразъемы ..... 0  
Универсальные бортразъемы ..... 0  
Специальные бортразъемы ..... 0

### 7.2.3 Системы вооружений.

Основные типы систем вооружений:

#### **Баллистическое оружие:**

- Огнеметы - конструктивно аналогичные обычным орудиям, метают порции вязкой, липкой огнесмеси. Применяемые в Лабиринте смеси рассчитаны на поражение и живой силы, и техники. Они развивают исключительно высокую температуру горения и могут гореть даже без доступа воздуха или под водой, поскольку включают в свой состав окислитель. При горении смеси становятся исключительно текучими и проникают под броню техники через мельчайшие отверстия.

Кроме того, продукты горения огнесмеси высоко токсичны, что увеличивает их эффективность при поражении живых целей.

- Автоматические пушки и гаубицы калибром 25-152мм - это стандартные орудия, использующие двухкомпонентные жидкие пороха. Горение этой смеси происходит только в камере орудия и в присутствии специального катализатора, поэтому возможность детонации зарядов при случайном попадании в боеукладку варбота практически исключена.

Применение жидких порохов позволяет плавно наращивать давление в канале ствола, что уменьшает износ рабочей поверхности, увеличивает время эксплуатации орудия и позволяет серьезно уменьшить его вес. Кроме того, жидкие пороха позволяют получить довольно высокие (до 3000 - 3500 м/с) скорости вылета снарядов.

Боеприпасы пушек - тип боеприпаса зависит от калибра орудия: калибр до 50мм - огонь ведется бронебойно-зажигательными трассирующими снарядами; калибр свыше 50мм - огонь ведется бронебойными подкалиберными трассирующими снарядами.

Боеприпасы гаубиц: огонь ведется боеприпасами объемного взрыва с радиусом эффективного поражения от 3 до 12 м. Боеприпас такого типа производит комплексное действие на цель и порождает сразу несколько поражающих факторов: сверхзвуковую ударную волну (основной поражающий фактор), взрывной перепад давления и скачок температуры в зоне взрыва. Кроме того, дополнительное воздействие на живую силу противника оказывают ядовитые продукты сгорания объемно-детонирующей смеси.

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

- Электромагнитные пушки, как и лазеры с накачкой взрывом, занимают промежуточное положение между обычными и энергетическими видами оружия. 80мм ЭМП с исключительно высокой скоростью вылета снаряда ведут огонь бронебойными подкалиберными трассирующими снарядами с особо твердыми сердечниками.

### **Энергетическое оружие:**

- Боевые лазеры - излучатели, работающие в видимом и, частично, инфракрасном диапазоне. Применяется три вида лазеров, различных по мощности импульса и характеристикам рабочего тела. Мощные излучатели используют так называемые пакеты - спаренные или строенные лазеры. Максимальная мощность импульса лазера может достигать 35 МВт (полная энергия выстрела, соответственно, около 25-30 МДж).

По типу рабочего тела различают красные, зеленые и голубые лазеры. Мощность импульса красного лазера - наименьшая, а синего - наибольшая.

Хотя лазеры имеют условно бесконечный боезапас, они потребляют довольно много энергии. Как следствие, боевой робот может заметно разрядить батареи после нескольких залпов из мощного лазера. Такого недостатка лишены системы, в которых "накачка" рабочего тела происходит с помощью подрыва специального заряда - так называемые лазеры с накачкой взрывом. Однако, такой системе присущ коренной недостаток обычных пушек - ограниченный боезапас.

- Тазеры или шнуровые разрядники - оружие, поражающее противника мощным электромагнитным импульсом. Такие системы не только наносят механические повреждения, но и выводят из строя наружные датчики и внутреннее электронное оборудование варботов. Тазеры гораздо экономичнее лазеров, но радиус их действия ограничен.

### **Ракетное оружие:**

- НУРС - неуправляемые ракетные снаряды. Мощные ракеты этого типа удобно использовать для заградительного огня и поражения малоподвижных целей.
- УРС - управляемые ракетные снаряды. УРС снабжены активными лазерными или тепловыми головками самонаведения, что позволяет использовать их по принципу "выстрелил-забыл".

### 7.2.3.1 Системы вооружений и боеприпасы варботов малого типоразмера.

#### Прожективное оружие



##### 37мм Пушка T32Can

|                  |         |
|------------------|---------|
| Вес              | 0.3 т   |
| Потребление      | 0.1 МВт |
| Скорострельность | 5       |
| Мощность         | 100 НР  |
| Дальность        | 100 м   |

##### Обойма 37мм T37mmC1/2

|               |         |
|---------------|---------|
| Вес           | 0.1 т   |
| Зона действия | 1 м     |
| Мощность      | 100 НР  |
| Заряды        | 300/600 |



#### Энергетическое оружие



##### Тазер Ttas

|                  |         |
|------------------|---------|
| Вес              | 0.2 т   |
| Потребление      | 1.8 МВт |
| Скорострельность | 1.3     |
| Мощность         | 160 НР  |
| Дальность        | 90 м    |

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**



### **Лазер LTR**

|                        |         |
|------------------------|---------|
| Вес .....              | 0.2 т   |
| Потребление .....      | 3.2 МВт |
| Скорострельность ..... | 1.4     |
| Мощность .....         | 150 НР  |
| Дальность .....        | 1000 м  |

### **Управляемые ракеты**



### **Упр. Ракета TML2T**

|                        |         |
|------------------------|---------|
| Вес .....              | 0.2 т   |
| Потребление .....      | 0.2 МВт |
| Скорострельность ..... | 0.8     |
| Мощность .....         | 280 НР  |
| Дальность .....        | 300 м   |

### **Обойма УР TML2TC1/2**

|                     |        |
|---------------------|--------|
| Вес .....           | 0.1 т  |
| Зона действия ..... | 4 м    |
| Мощность .....      | 280 НР |
| Заряды .....        | 2/4    |



### 7.2.3.2 Системы вооружений и боеприпасы легких варботов.

#### Пржективное оружие



##### Огнемет SFT

|                        |         |
|------------------------|---------|
| Вес .....              | 0.6 т   |
| Потребление .....      | 0.1 МВт |
| Скорострельность ..... | 2       |
| Мощность .....         | 105 НР  |
| Дальность .....        | 140 м   |

##### Обойма огнемета SFC1/3

|                     |        |
|---------------------|--------|
| Вес .....           | 0.1 т  |
| Зона действия ..... | 2 м    |
| Мощность .....      | 105 НР |
| Заряды .....        | 60/100 |



##### 75мм Пушка S75Can

|                        |         |
|------------------------|---------|
| Вес .....              | 0.9 т   |
| Потребление .....      | 0.2 МВт |
| Скорострельность ..... | 4       |
| Мощность .....         | 150 НР  |
| Дальность .....        | 350 м   |

##### Обойма 75мм 75mmC1/2

|                     |         |
|---------------------|---------|
| Вес .....           | 0.2 т   |
| Зона действия ..... | 1 м     |
| Мощность .....      | 150 НР  |
| Заряды .....        | 300/500 |



# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### Энергетическое оружие



#### **Тазер STas MK1**

Вес ..... 0.3 т  
Потребление ..... 2.5 МВт  
Скорострельность ..... 1  
Мощность ..... 290 НР  
Дальность ..... 110 м



#### **Красный Лазер SRLs**

Вес ..... 0.3 т  
Потребление ..... 5 МВт  
Скорострельность ..... 1.4  
Мощность ..... 235 НР  
Дальность ..... 1000 м

### Неуправляемые ракеты



#### **Ракета SRL9S**

Вес ..... 0.4 т  
Потребление ..... 0.2 МВт  
Скорострельность ..... 1.3  
Мощность ..... 225 НР  
Дальность ..... 250 м

#### **Обойма НУР SRL9SC1/2**

Вес ..... 0.1 т  
Зона действия ..... 2 м  
Мощность ..... 225 НР  
Заряды ..... 9/18





## Управляемые ракеты

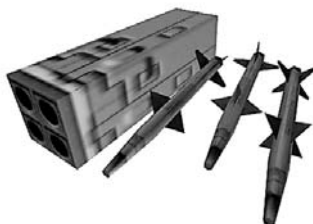


### Упр. Ракета SML4S

|                  |         |
|------------------|---------|
| Вес              | 0.4 т   |
| Потребление      | 0.3 МВт |
| Скорострельность | 0.8     |
| Мощность         | 340 НР  |
| Дальность        | 350 м   |

### Обойма УР SML4C1/2

|               |        |
|---------------|--------|
| Вес           | 0.1 т  |
| Зона действия | 6 м    |
| Мощность      | 340 НР |
| Заряды        | 4/8    |



## 7.2.3.3 Системы вооружений и боеприпасы средних варботов.

## Прожективное оружие



### Огнемет MFT

|                  |         |
|------------------|---------|
| Вес              | 2 т     |
| Потребление      | 0.4 МВт |
| Скорострельность | 1.3     |
| Мощность         | 420 НР  |
| Дальность        | 170 м   |

### Обойма огнемета MFTC1/3

|               |        |
|---------------|--------|
| Вес           | 1 т    |
| Зона действия | 2.5 м  |
| Мощность      | 420 НР |
| Заряды        | 25/45  |



# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ. ЧАСТЬ 1.**



## **125мм Пушка M125Can**

Вес ..... 3.2 т  
Потребление ..... 0.6 МВт  
Скорострельность ..... 1.1  
Мощность ..... 500 НР  
Дальность ..... 400 м

## **Обойма пушки AP 125C1/2**

Вес ..... 1.5 т  
Зона действия ..... 1 м  
Мощность ..... 500 НР  
Заряды ..... 60/100



## **Гаубица M125How**

Вес ..... 3.5 т  
Потребление ..... 0.4 МВт  
Скорострельность ..... 0.8  
Мощность ..... 400 НР  
Дальность ..... 350 м

## **Обойма гаубицы HE 125H1/H2**

Вес ..... 2.7 т  
Зона действия ..... 2.5 м  
Мощность ..... 400 НР  
Заряды ..... 60/100



**Энергетическое оружие**



**Тазер Mtas**

Вес ..... 1.9 т  
 Потребление ..... 8 МВт  
 Скорострельность ..... 0.6  
 Мощность ..... 900 НР  
 Дальность ..... 130 м



**Красный Лазер MRLas**

Вес ..... 1.6 т  
 Потребление ..... 16 МВт  
 Скорострельность ..... 0.5  
 Мощность ..... 750 НР  
 Дальность ..... 1000 м



**Дв. Красный Лазер MDRLas**

Вес ..... 2 т  
 Потребление ..... 18 МВт  
 Скорострельность ..... 0.4  
 Мощность ..... 840 НР  
 Дальность ..... 1000 м



**Дв. Зеленый Лазер MDGLas**

Вес ..... 2 т  
 Потребление ..... 20 МВт  
 Скорострельность ..... 0.5  
 Мощность ..... 1000 НР  
 Дальность ..... 1000 м

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### Неуправляемые ракеты



#### **Ракета MRL16S**

|                        |         |
|------------------------|---------|
| Вес .....              | 1.8 т   |
| Потребление .....      | 0.2 МВт |
| Скорострельность ..... | 1.3     |
| Мощность .....         | 225 НР  |
| Дальность .....        | 250 м   |

#### **Обойма НУР MRL16SC1/2**

|                     |        |
|---------------------|--------|
| Вес .....           | 0.5 т  |
| Зона действия ..... | 2 м    |
| Мощность .....      | 225 НР |
| Заряды .....        | 16/32  |



#### **Ракета MRL9M**

|                        |         |
|------------------------|---------|
| Вес .....              | 1.5 т   |
| Потребление .....      | 0.7 МВт |
| Скорострельность ..... | 0.7     |
| Мощность .....         | 680 НР  |
| Дальность .....        | 300 м   |

#### **Обойма НУР MRL9MC1/2**

|                     |        |
|---------------------|--------|
| Вес .....           | 0.7 т  |
| Зона действия ..... | 3.5 м  |
| Мощность .....      | 680 НР |
| Заряды .....        | 9/18   |



## Управляемые ракеты



### Упр. Ракета MML9S

|                  |         |
|------------------|---------|
| Вес              | 2.4 т   |
| Потребление      | 0.3 МВт |
| Скорострельность | 0.8     |
| Мощность         | 340 НР  |
| Дальность        | 350 м   |

### Обойма УР MML9SC1/2

|               |        |
|---------------|--------|
| Вес           | 0.3 т  |
| Зона действия | 6 м    |
| Мощность      | 340 НР |
| Заряды        | 9/18   |



### Упр. Ракета MML4M

|                  |         |
|------------------|---------|
| Вес              | 2 т     |
| Потребление      | 0.8 МВт |
| Скорострельность | 0.5     |
| Мощность         | 810 НР  |
| Дальность        | 400 м   |

### Обойма УР MML4MC1/2

|               |        |
|---------------|--------|
| Вес           | 0.4 т  |
| Зона действия | 10 м   |
| Мощность      | 810 НР |
| Заряды        | 4/8    |



# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ. ЧАСТЬ 1.**

## **Крылатые ракеты**



### **Кр. Ракета MWML1M**

|                  |          |
|------------------|----------|
| Вес              | 2.5 т    |
| Потребление      | 0 МВт    |
| Скорострельность | 0.1      |
| Мощность         | 60000 НР |
| Дальность        | 700 м    |

### **Обойма КрУР MWML1MC1/2**

|               |          |
|---------------|----------|
| Вес           | 0.5 т    |
| Зона действия | 45.5 м   |
| Мощность      | 60000 НР |
| Заряды        | 1/2      |



## **7.2.3.4 Системы вооружений и боеприпасы тяжелых варботов.**

## **Пржективное оружие**



### **Огнемет LFT**

|                  |         |
|------------------|---------|
| Вес              | 3.3 т   |
| Потребление      | 0.9 МВт |
| Скорострельность | 0.7     |
| Мощность         | 790 НР  |
| Дальность        | 200 м   |

### Обойма огнемёта LFTC1/3

Вес ..... 3.3 т  
 Зона действия ..... 3.5 м  
 Мощность ..... 790 НР  
 Заряды ..... 30/50



### 152 мм Пушка L152mmC

Вес ..... 5.5 т  
 Потребление ..... 1 МВт  
 Скорострельность ..... 0.5  
 Мощность ..... 900 НР  
 Дальность ..... 500 м

### Обойма пушки AP 152C1/2

Вес ..... 1.5 т  
 Зона действия ..... 1 м  
 Мощность ..... 900 НР  
 Заряды ..... 40/60



### Гаубица L152mmH

Вес ..... 5.7 т  
 Потребление ..... 0.8 МВт  
 Скорострельность ..... 0.3  
 Мощность ..... 700 НР  
 Дальность ..... 400 м

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### **Обойма гаубицы HE 152C1/2**

Вес ..... 4.5 т  
Зона действия ..... 4 м  
Мощность ..... 700 НР  
Заряды ..... 60/80



### **80мм ЭМП L80mmRG**

Вес ..... 6.5 т  
Потребление ..... 12.5 МВт  
Скорострельность ..... 0.8  
Мощность ..... 1200 НР  
Дальность ..... 600 м

### **Обойма 80мм 80mmRGC1/2**

Вес ..... 0.2 т  
Зона действия ..... 1 м  
Мощность ..... 1200 НР  
Заряды ..... 75/100



### **Энергетическое оружие**



### **Тазеп Ltas**

Вес ..... 3.2 т  
Потребление ..... 14 МВт  
Скорострельность ..... 0.4  
Мощность ..... 850 НР  
Дальность ..... 90 м





### **Красный Лазер LTRedL**

Вес ..... 3 т  
 Потребление ..... 28 МВт  
 Скорострельность ..... 0.3  
 Мощность ..... 1350 НР  
 Дальность ..... 1000 м



### **Зеленый Лазер LTGrnL**

Вес ..... 3.2 т  
 Потребление ..... 32 МВт  
 Скорострельность ..... 0.3  
 Мощность ..... 1500 НР  
 Дальность ..... 1000 м



### **Синий Лазер LTBluL**

Вес ..... 3.5 т  
 Потребление ..... 35 МВт  
 Скорострельность ..... 0.3  
 Мощность ..... 1650 НР  
 Дальность ..... 1000 м



### **Пульс. Лазер LPumL**

Вес ..... 3.2 т  
 Потребление ..... 1.4 МВт  
 Скорострельность ..... 0.4  
 Мощность ..... 1300 НР  
 Дальность ..... 1000 м

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ. ЧАСТЬ 1.**

## **Обойма Лазера PLasC1/3**

Вес ..... 0.4 т  
Зона действия ..... 1 м  
Мощность ..... 1300 НР  
Заряды ..... 30/50



## **Неуправляемые ракеты**



### **Ракета LRL36S**

Вес ..... 2.8 т  
Потребление ..... 0.2 МВт  
Скорострельность ..... 1.3  
Мощность ..... 225 НР  
Дальность ..... 250 м

## **Обойма НУР LRL36SC1**

Вес ..... 0.5 т  
Зона действия ..... 2 м  
Мощность ..... 225 НР  
Заряды ..... 36





## Ракета LRL16M

|                  |         |
|------------------|---------|
| Вес              | 2.5 т   |
| Потребление      | 0.7 МВт |
| Скорострельность | 0.7     |
| Мощность         | 680 НР  |
| Дальность        | 300 м   |

## Обойма НУР LRL16MC1/2

|               |        |
|---------------|--------|
| Вес           | 0.6 т  |
| Зона действия | 3.5 м  |
| Мощность      | 680 НР |
| Заряды        | 16/32  |



## Ракета LRL9L

|                  |         |
|------------------|---------|
| Вес              | 2.3 т   |
| Потребление      | 2 МВт   |
| Скорострельность | 0.7     |
| Мощность         | 1900 НР |
| Дальность        | 450 м   |

## Обойма НУР LRL9LC1/2

|               |         |
|---------------|---------|
| Вес           | 0.5 т   |
| Зона действия | 4 м     |
| Мощность      | 1900 НР |
| Заряды        | 9/18    |



# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### Управляемые ракеты



#### Упр. Ракета LML16S

Вес ..... 3.5 т  
Потребление ..... 0.3 МВт  
Скорострельность ..... 0.8  
Мощность ..... 340 НР  
Дальность ..... 350 м

#### Обойма УР LML16SC1/2

Вес ..... 0.5 т  
Зона действия ..... 6 м  
Мощность ..... 340 НР  
Заряды ..... 16/32



#### Упр. Ракета LML9M

Вес ..... 4.1 т  
Потребление ..... 0.8 МВт  
Скорострельность ..... 0.5  
Мощность ..... 810 НР  
Дальность ..... 400 м

#### Обойма УР LML9MC1/2

Вес ..... 0.4 т  
Зона действия ..... 10 м  
Мощность ..... 810 НР  
Заряды ..... 9/18





### Упр. Ракета LML4L

|                  |               |
|------------------|---------------|
| Вес              | ..... 3 т     |
| Потребление      | ..... 2.2 МВт |
| Скорострельность | ..... 0.3     |
| Мощность         | ..... 2100 НР |
| Дальность        | ..... 450 м   |

### Обойма УР LML4LC1/2

|               |               |
|---------------|---------------|
| Вес           | ..... 0.3 т   |
| Зона действия | ..... 12 м    |
| Мощность      | ..... 2100 НР |
| Заряды        | ..... 4/8     |



### Крылатые ракеты



### Кр. Ракета LWML2M

|                  |                |
|------------------|----------------|
| Вес              | ..... 4 т      |
| Потребление      | ..... 0.5 МВт  |
| Скорострельность | ..... 0.1      |
| Мощность         | ..... 60000 НР |
| Дальность        | ..... 700 м    |

### Обойма КрУР LWML2MC1/2

|               |                |
|---------------|----------------|
| Вес           | ..... 1 т      |
| Зона действия | ..... 45.5 м   |
| Мощность      | ..... 60000 НР |
| Заряды        | ..... 2/4      |



# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**



### **Кр. Ракета LWML1L**

Вес ..... 3.8 т  
Потребление ..... 0.7 МВт  
Скорострельность ..... 0.1  
Мощность ..... 100000 НР  
Дальность ..... 700 м

### **Обойма КрУР LWML1LC1/2**

Вес ..... 0.9 т  
Зона действия ..... 60.7 м  
Мощность ..... 100000 НР  
Заряды ..... 1/2



## **7.2.3.5 Системы вооружений и боеприпасы зданий.**

### **Пржективное оружие**



### **Огнемёт HFTB**

Вес ..... 10 т  
Потребление ..... 0.9 МВт  
Скорострельность ..... 0.5  
Мощность ..... 790 НР  
Дальность ..... 250 м  
Зона действия ..... 3.5 м



### **L152мм Пушка L152mmMC**

Вес ..... 11 т  
 Потребление ..... 0.3 МВт  
 Скорострельность ..... 0.4  
 Мощность ..... 640 НР  
 Дальность ..... 500 м  
 Зона действия ..... 1 м



### **L152мм Пушка H152mmBC**

Вес ..... 15 т  
 Потребление ..... 1.1 МВт  
 Скорострельность ..... 0.2  
 Мощность ..... 750 НР  
 Дальность ..... 550 м  
 Зона действия ..... 1 м

## **Энергетическое оружие**



### **Красный Лазер HRLM**

Вес ..... 15 т  
 Потребление ..... 25 МВт  
 Скорострельность ..... 0.6  
 Мощность ..... 800 НР  
 Дальность ..... 1000 м



### **Дв. Зеленый Лазер HDGLB**

Вес ..... 18 т  
 Потребление ..... 32 МВт  
 Скорострельность ..... 0.5  
 Мощность ..... 1100 НР  
 Дальность ..... 1000 м

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**



### **Тр. Синий Лазер HTBLB**

Вес ..... 20 т  
Потребление ..... 35 МВт  
Скорострельность ..... 0.4  
Мощность ..... 1250 НР  
Дальность ..... 1000 м



### **Пульс. Лазер HRLB**

Вес ..... 25 т  
Потребление ..... 1.5 МВт  
Скорострельность ..... 0.3  
Мощность ..... 1700 НР  
Дальность ..... 1000 м  
Зона действия ..... 1 м

### **Неуправляемые ракеты**



### **Ракета HMRL9B**

Вес ..... 8.3 т  
Потребление ..... 1 МВт  
Скорострельность ..... 0.3  
Мощность ..... 1350 НР  
Дальность ..... 400 м  
Зона действия ..... 4 м



## Управляемые ракеты



### Упр. Ракета NBML9B

|                        |         |
|------------------------|---------|
| Вес .....              | 10.5 т  |
| Потребление .....      | 1 МВт   |
| Скорострельность ..... | 0.7     |
| Мощность .....         | 2100 НР |
| Дальность .....        | 500 м   |
| Зона действия .....    | 3.5 м   |

### **7.2.4 Внутренние системы.**

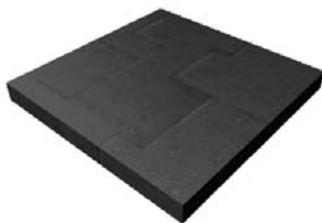
Внутренние системы и другое оборудование варботов монтируется в корпусе или на башне машины. Системы, расположенные в корпусе варбота, практически неуязвимы для огня противника, пока роботу еще не нанесены критические повреждения. К их числу относятся:

- Блок питания;
- Двигатель;
- Генератор защитного силового поля;
- Генератор помех;
- Система автоматического ремонта;

В бою некоторые агрегаты могут быть легко повреждены и уничтожены удачным выстрелом. Эти системы монтируются на башне:

- Блок сенсоров;
- Дефлектор - излучатель силового поля.

### 7.2.4.1 Броня.



#### **Броня. Тип МК1**

Броня ТА.МК1 (Arm 1)

Плотность . . . . . 0.125 кг/м2

Проницаемость . . 85% (снаряд 500 НР)

Броня SA.МК1 (Arm 1)

Плотность . . . . . 2 кг/м2

Проницаемость . . 75% (снаряд 500 НР)

Броня МА.МК1 (Arm 1)

Плотность . . . . . 10 кг/м2

Проницаемость . . 50% (снаряд 500 НР)

Броня LA.МК1 (Arm 1)

Плотность . . . . . 17.5 кг/м2

Проницаемость . . 35% (снаряд 500 НР)

#### **Броня. Тип МК2**

Броня ТА.МК2 (Arm 2)

Плотность . . . . . 0.25 кг/м2

Проницаемость . . 77% (снаряд 500 НР)

Броня SA.МК2 (Arm 2)

Плотность . . . . . 2.5 кг/м2

Проницаемость . . 66% (снаряд 500 НР)

Броня МА.МК2 (Arm 2)

Плотность . . . . . 12.5 кг/м2

Проницаемость . . 43% (снаряд 500 НР)

Броня LA.МК2 (Arm 2)

Плотность . . . . . 20 кг/м2

Проницаемость . . 32% (снаряд 500 НР)



# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**



### **Броня. Тип МК3**

Броня ТА.МК3 (Arm 3)

Плотность . . . . . 0.625 кг/м2

Проницаемость . . 72% (снаряд 500 НР)

Броня СА.МК3 (Arm 3)

Плотность . . . . . 3.8 кг/м2

Проницаемость . . 61% (снаряд 500 НР)

Броня МА.МК3 (Arm 3)

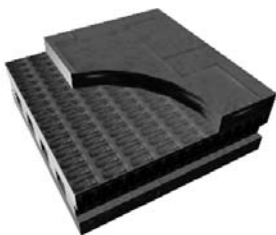
Плотность . . . . . 15 кг/м2

Проницаемость . . 43% (снаряд 500 НР)

Броня ЛА.МК3 (Arm 3)

Плотность . . . . . 22.5 кг/м2

Проницаемость . . 28% (снаряд 500 НР)



### **Броня. Тип МК4**

Броня ТА.МК4 (Arm 4)

Плотность . . . . . 1.25 кг/м2

Проницаемость . . 66% (снаряд 500 НР)

Броня СА.МК4 (Arm 4)

Плотность . . . . . 5 кг/м2

Проницаемость . . 53% (снаряд 500 НР)

Броня МА.МК4 (Arm 4)

Плотность . . . . . 17.5 кг/м2

Проницаемость . . 38% (снаряд 500 НР)

Броня ЛА.МК4 (Arm 4)

Плотность . . . . . 25 кг/м2

Проницаемость . . 25% (снаряд 500 НР)



### **Броня. Тип МК5**

Броня ТА.МК5 (Arm 5)

Плотность . . . . . 2.5 кг/м2

Проницаемость . 61% (снаряд 500 НР)

Броня СА.МК5 (Arm 5)

Плотность . . . . . 6.3 кг/м2

Проницаемость . 50% (снаряд 500 НР)

Броня МА.МК5 (Arm 5)

Плотность . . . . . 20 кг/м2

Проницаемость . 34% (снаряд 500 НР)

Броня ЛА.МК5 (Arm 5)

Плотность . . . . . 27.5 кг/м2

Проницаемость . 23% (снаряд 500 НР)



### **Броня. Тип МК6**

Броня ТА.МК6 (Arm 6)

Плотность . . . . . 3.75 кг/м2

Проницаемость . 57% (снаряд 500 НР)

Броня СА.МК6 (Arm 6)

Плотность . . . . . 7.5 кг/м2

Проницаемость . 46% (снаряд 500 НР)

Броня МА.МК6 (Arm 6)

Плотность . . . . . 22.5 кг/м2

Проницаемость . 31% (снаряд 500 НР)

Броня ЛА.МК6 (Arm 6)

Плотность . . . . . 30 кг/м2

Проницаемость . 20% (снаряд 500 НР)

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### 7.2.4.2 Энергоблок.

Легкие Энергоблоки



#### **Энергоблок SBT1**

Вес ..... 0.2 т

Емкость ..... 3 кВтч

Мощность ..... 5 МВт



#### **Энергоблок SBT2**

Вес ..... 0.4 т

Емкость ..... 3.4 кВтч

Мощность ..... 5.6 МВт



#### **Энергоблок SBT3**

Вес ..... 0.5 т

Емкость ..... 3.7 кВтч

Мощность ..... 6.2 МВт



#### **Энергоблок SBT4**

Вес ..... 0.7 т

Емкость ..... 4.1 кВтч

Мощность ..... 6.8 МВт

# Средние Энергоблоки

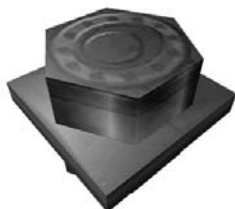


## Энергоблок MBt1

Вес ..... 0.5 т

Емкость ..... 9.6 кВтч

Мощность ..... 12 МВт



## Энергоблок MBt2

Вес ..... 1 т

Емкость ..... 10.4 кВтч

Мощность ..... 13 МВт



## Энергоблок MBt3

Вес ..... 1.5 т

Емкость ..... 11.2 кВтч

Мощность ..... 14 МВт



## Энергоблок MBt4

Вес ..... 2 т

Емкость ..... 12 кВтч

Мощность ..... 15 МВт

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### Тяжелые Энергоблоки



#### **Энергоблок LBt1**

Вес ..... 0.8 т  
Емкость ..... 2.2 кВтч  
Мощность ..... 25.5 МВт



#### **Энергоблок LBt2**

Вес ..... 1.5 т  
Емкость ..... 25 кВтч  
Мощность ..... 28.5 МВт



#### **Энергоблок LBt3**

Вес ..... 2.3 т  
Емкость ..... 28 кВтч  
Мощность ..... 31.5 МВт



#### **Энергоблок LBt4**

Вес ..... 3.5 т  
Емкость ..... 31 кВтч  
Мощность ..... 34.5 МВт



### 7.2.4.3 Двигатели.

#### Легкие двигатели



#### **Двигатель SEng1**

Вес ..... 0.5 т

Потребление ..... 0.8 МВт

Мощность ..... 0.5 МВт



#### **Двигатель SEng2**

Вес ..... 0.7 т

Потребление ..... 1.2 МВт

Мощность ..... 1 МВт



#### **Двигатель SEng3**

Вес ..... 0.9 т

Потребление ..... 1.5 МВт

Мощность ..... 1.3 МВт



#### **Двигатель SEng4**

Вес ..... 1.4 т

Потребление ..... 1.9 МВт

Мощность ..... 1.9 МВт

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ. ЧАСТЬ 1.**

## Средние двигатели



### **Двигатель MEng1**

Вес ..... 1.2 т  
Потребление ..... 2 МВт  
Мощность ..... 1.4 МВт



### **Двигатель MEng2**

Вес ..... 1.8 т  
Потребление ..... 2.5 МВт  
Мощность ..... 2 МВт



### **Двигатель MEng3**

Вес ..... 2.4 т  
Потребление ..... 3.1 МВт  
Мощность ..... 2.8 МВт



### **Двигатель MEng4**

Вес ..... 3 т  
Потребление ..... 3.8 МВт  
Мощность ..... 3.8 МВт

## Тяжелые двигатели



### Двигатель LEng1

Вес ..... 1.6 т  
Потребление ..... 4.5 МВт  
Мощность ..... 3.1 МВт



### Двигатель LEng2

Вес ..... 2.4 т  
Потребление ..... 6.8 МВт  
Мощность ..... 5.4 МВт



### Двигатель LEng3

Вес ..... 3.7 т  
Потребление ..... 9 МВт  
Мощность ..... 8.1 МВт



### Двигатель LEng4

Вес ..... 4.8 т  
Потребление ..... 11.2 МВт  
Мощность ..... 11.2 МВт

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### 7.2.4.4 Генератор защитного силового поля.

Генераторы поля малого типоразмера



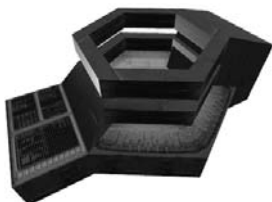
#### **Генератор защитного поля TSG1**

Вес ..... 0.2 т  
Потребление ..... 1.8 МВт  
Регенерация ..... 11 НР/с  
Мощность ..... 1500 НР



#### **Генератор защитного поля TSG2**

Вес ..... 0.2 т  
Потребление ..... 0.9 МВт  
Регенерация ..... 6 НР/с  
Мощность ..... 650 НР



#### **Генератор защитного поля TSG3**

Вес ..... 0.3 т  
Потребление ..... 1 МВт  
Регенерация ..... 8 НР/с  
Мощность ..... 950 НР



#### **Генератор защитного поля TSG4**

Вес ..... 0.3 т  
Потребление ..... 1.1 МВт  
Регенерация ..... 10 НР/с  
Мощность ..... 1200 НР

**Генераторы поля легкого типоразмера**



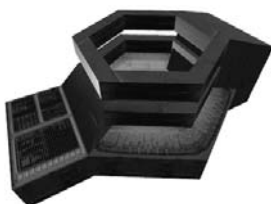
**Генератор защитного поля SSG1**

Вес ..... 0.2 т  
 Потребление ..... 1.8 МВт  
 Регенерация ..... 11 НР/с  
 Мощность ..... 1500 НР



**Генератор защитного поля SSG2**

Вес ..... 0.3 т  
 Потребление ..... 1.9 МВт  
 Регенерация ..... 13 НР/с  
 Мощность ..... 1700 НР



**Генератор защитного поля SSG3**

Вес ..... 0.3 т  
 Потребление ..... 2 МВт  
 Регенерация ..... 15 НР/с  
 Мощность ..... 1850 НР



**Генератор защитного поля SSG4**

Вес ..... 0.4 т  
 Потребление ..... 2.1 МВт  
 Регенерация ..... 17 НР/с  
 Мощность ..... 1950 НР

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### Генераторы поля среднего типоразмера



#### **Генератор защитного поля MSG1**

Вес ..... 0.9 т  
Потребление ..... 2.7 МВт  
Регенерация ..... 30 НР/с  
Мощность ..... 2500 НР



#### **Генератор защитного поля MSG2**

Вес ..... 1 т  
Потребление ..... 2.85 МВт  
Регенерация ..... 32 НР/с  
Мощность ..... 2700 НР



#### **Генератор защитного поля MSG3**

Вес ..... 1.2 т  
Потребление ..... 3 МВт  
Регенерация ..... 34 НР/с  
Мощность ..... 2850 НР



#### **Генератор защитного поля MSG4**

Вес ..... 1.3 т  
Потребление ..... 3.15 МВт  
Регенерация ..... 36 НР/с  
Мощность ..... 3000 НР

## Генераторы поля тяжелого типа размера



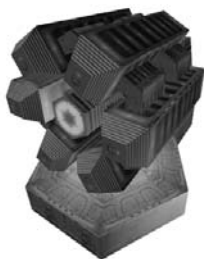
### Генератор защитного поля LSG1

Вес ..... 1.5 т  
 Потребление ..... 4.6 МВт  
 Регенерация ..... 50 НР/с  
 Мощность ..... 3350 НР



### Генератор защитного поля LSG2

Вес ..... 1.5 т  
 Потребление ..... 4.8 МВт  
 Регенерация ..... 60 НР/с  
 Мощность ..... 3500 НР



### Генератор защитного поля LSG3

Вес ..... 1.6 т  
 Потребление ..... 5 МВт  
 Регенерация ..... 70 НР/с  
 Мощность ..... 3650 НР



### Генератор защитного поля LSG4

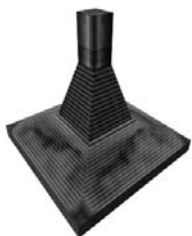
Вес ..... 1.8 т  
 Потребление ..... 5.2 МВт  
 Регенерация ..... 80 НР/с  
 Мощность ..... 3800 НР

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### 7.2.4.5 Генератор помех.

Легкие генераторы помех



#### **Генератор помех SDS1**

Вес ..... 0.2 т  
Потребление ..... 0.08 МВт  
Помехи ..... 0 %  
(только режим камуфляжа)



#### **Генератор помех SDS2**

Вес ..... 0.2 т  
Потребление ..... 0.09 МВт  
Помехи ..... 20 %



#### **Генератор помех SDS3**

Вес ..... 0.2 т  
Потребление ..... 0.1 МВт  
Помехи ..... 35 %



#### **Генератор помех SDS4**

Вес ..... 0.3 т  
Потребление ..... 0.11 МВт  
Помехи ..... 50 %



## Средние генераторы помех



### Генератор помех MDS1

Вес ..... 0.5 т  
 Потребление ..... 0.18 МВт  
 Помехи ..... 0 %  
 (только режим камуфляжа)



### Генератор помех MDS2

Вес ..... 0.6 т  
 Потребление ..... 0.19 МВт  
 Помехи ..... 20 %



### Генератор помех MDS3

Вес ..... 0.8 т  
 Потребление ..... 0.2 МВт  
 Помехи ..... 35 %



### Генератор помех MDS4

Вес ..... 0.9 т  
 Потребление ..... 0.21 МВт  
 Помехи ..... 50 %

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### Тяжелые генераторы помех



#### **Генератор помех LDS1**

Вес ..... 0.9 т

Потребление ..... 0.27 МВт

Помехи ..... 0 %

(только режим камуфляжа)



#### **Генератор помех LDS2**

Вес ..... 1.3 т

Потребление ..... 0.29 МВт

Помехи ..... 20 %



#### **Генератор помех LDS3**

Вес ..... 1.6 т

Потребление ..... 0.3 МВт

Помехи ..... 35 %



#### **Генератор помех LDS4**

Вес ..... 1.9 т

Потребление ..... 0.31 МВт

Помехи ..... 50 %

## 7.2.4.6 Система автоматического ремонта.

### Легкие системы автоматического ремонта



#### Система саморемонта SRS1

Вес ..... 0.3 т

Потребление ..... 0.8 МВт

Регенерация ..... 11 НР/с



#### Система саморемонта SRS2

Вес ..... 0.5 т

Потребление ..... 0.09 МВт

Регенерация ..... 13 НР/с



#### Система саморемонта SRS3

Вес ..... 0.8 т

Потребление ..... 0.1 МВт

Регенерация ..... 15 НР/с



#### Система саморемонта SRS4

Вес ..... 1 т

Потребление ..... 0.11 МВт

Регенерация ..... 17 НР/с

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### Средние системы автоматического ремонта



#### **Система саморемонта MRS1**

Вес ..... 1 т  
Потребление ..... 0.18 МВт  
Регенерация ..... 30 НР/с



#### **Система саморемонта MRS2**

Вес ..... 2 т  
Потребление ..... 0.19 МВт  
Регенерация ..... 32 НР/с



#### **Система саморемонта MRS3**

Вес ..... 3 т  
Потребление ..... 0.2 МВт  
Регенерация ..... 34 НР/с



#### **Система саморемонта MRS4**

Вес ..... 4 т  
Потребление ..... 0.21 МВт  
Регенерация ..... 36 НР/с

## Тяжелые системы автоматического ремонта



### Система саморемонта LRS1

Вес ..... 1.5 т  
Потребление ..... 0.27 МВт  
Регенерация ..... 50 HP/с



### Система саморемонта LRS2

Вес ..... 3 т  
Потребление ..... 0.29 МВт  
Регенерация ..... 60 HP/с



### Система саморемонта LRS3

Вес ..... 4.5 т  
Потребление ..... 0.3 МВт  
Регенерация ..... 70 HP/с



### Система саморемонта LRS4

Вес ..... 6 т  
Потребление ..... 0.31 МВт  
Регенерация ..... 80 HP/с

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### 7.2.4.7 Блок сенсоров.

Легкие блоки сенсоров



#### **Сенсор SSM1**

Вес ..... 0.2 т

Потребление ..... 0.08 МВт

Радиус ..... 250 м



#### **Сенсор SSM2**

Вес ..... 0.3 т

Потребление ..... 0.09 МВт

Радиус ..... 300 м



#### **Сенсор SSM3**

Вес ..... 0.4 т

Потребление ..... 0.1 МВт

Радиус ..... 400 м



#### **Сенсор SSM4**

Вес ..... 0.5 т

Потребление ..... 0.11 МВт

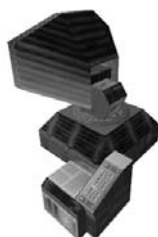
Радиус ..... 600 м

## Средние блоки сенсоров



### Сенсор MSM1

Вес ..... 1.2 т  
 Потребление ..... 0.18 МВт  
 Радиус ..... 300 м



### Сенсор MSM2

Вес ..... 1.3 т  
 Потребление ..... 0.19 МВт  
 Радиус ..... 350 м



### Сенсор MSM3

Вес ..... 1.4 т  
 Потребление ..... 0.2 МВт  
 Радиус ..... 450 м



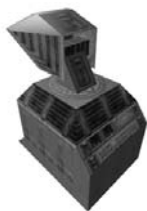
### Сенсор MSM4

Вес ..... 1.5 т  
 Потребление ..... 0.21 МВт  
 Радиус ..... 650 м

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### Тяжелые блоки сенсоров



#### **Сенсор LSM1**

Вес ..... 2.1 т  
Потребление ..... 0.27 МВт  
Радиус ..... 350 м



#### **Сенсор LSM2**

Вес ..... 2.3 т  
Потребление ..... 0.28 МВт  
Радиус ..... 400 м



#### **Сенсор LSM3**

Вес ..... 2.5 т  
Потребление ..... 0.29 МВт  
Радиус ..... 500 м



#### **Сенсор LSM4**

Вес ..... 2.8 т  
Потребление ..... 0.3 МВт  
Радиус ..... 700 м



### 7.2.4.8 Дефлектор - излучатель силового поля.

Дефлекторы малого типоразмера

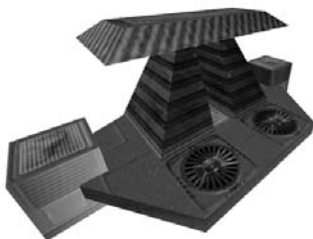


#### **Дефлектор TDF1**

Вес ..... 0.1 т

Потребление ..... 0.08 МВт

КПД ..... 70 %



#### **Дефлектор TDF2**

Вес ..... 0.1 т

Потребление ..... 0.09 МВт

КПД ..... 80 %



#### **Дефлектор TDF3**

Вес ..... 0.2 т

Потребление ..... 0.1 МВт

КПД ..... 90 %



#### **Дефлектор TDF4**

Вес ..... 0.2 т

Потребление ..... 0.11 МВт

КПД ..... 100 %

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

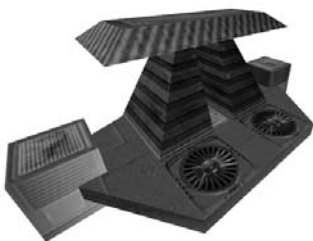
## **ЧАСТЬ 1.**

### Дефлекторы легкого типа размера



#### **Дефлектор SDF1**

Вес ..... 0.2 т  
Потребление ..... 0.18 МВт  
КПД ..... 70 %



#### **Дефлектор SDF2**

Вес ..... 0.2 т  
Потребление ..... 0.19 МВт  
КПД ..... 80 %



#### **Дефлектор SDF3**

Вес ..... 0.2 т  
Потребление ..... 0.2 МВт  
КПД ..... 90 %



#### **Дефлектор SDF4**

Вес ..... 0.3 т  
Потребление ..... 0.21 МВт  
КПД ..... 100 %

# Дефлекторы среднего типоразмера



## **Дефлектор MDF1**

Вес ..... 0.4 т  
Потребление ..... 0.28 МВт  
КПД ..... 85 %



## **Дефлектор MDF2**

Вес ..... 0.5 т  
Потребление ..... 0.29 МВт  
КПД ..... 90 %



## **Дефлектор MDF3**

Вес ..... 0.6 т  
Потребление ..... 0.3 МВт  
КПД ..... 95 %



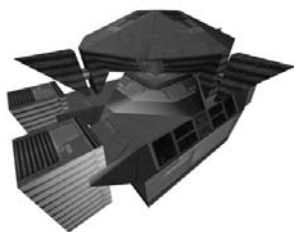
## **Дефлектор MDF4**

Вес ..... 0.7 т  
Потребление ..... 0.31 МВт  
КПД ..... 100 %

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

### Дефлекторы тяжелого типа размера

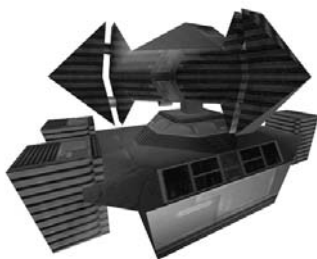


#### **Дефлектор LDF1**

Вес ..... 0.5 т

Потребление ..... 0.46 МВт

КПД ..... 80 %

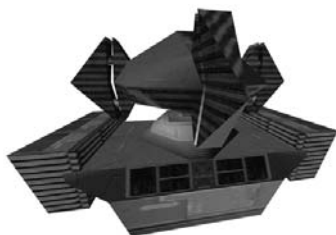


#### **Дефлектор LDF2**

Вес ..... 0.7 т

Потребление ..... 0.48 МВт

КПД ..... 85 %

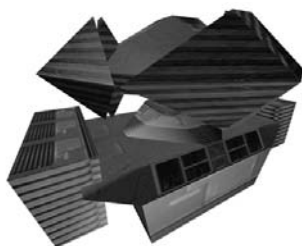


#### **Дефлектор LDF3**

Вес ..... 0.8 т

Потребление ..... 0.5 МВт

КПД ..... 90 %



#### **Дефлектор LDF4**

Вес ..... 1 т

Потребление ..... 0.52 МВт

КПД ..... 100 %

### **7.3 Неопознанные летающие объекты.**

Согласно официальной версии так называемые "неопознанные летающие объекты" или УБТК (ударные био-технологические комплексы) были обнаружены мятежниками на одной из малоизвестных планет Лабиринта уже в процессе боевых действий. Однако, представляется куда более вероятным, что виндигисты позаимствовали УБТК в одном из секретных исследовательских центров ISCom или TransGAL - местонахождение таких лабораторий наверняка было известно предводителям восстания.

О строении и свойствах УБТК известно немного. Судя по сохранившимся фрагментам и отрывочным наблюдениям, это были сложные колонии примитивных высокоспециализированных организмов - настоящие живые генераторы силового поля. Панцирь таких своеобразных "ульев" идеально подходил для монтажа силового оборудования, вооружения и маневровых двигателей. Управление УБТК осуществлялось электронным мозгом с помощью целой сети электродов, вживленных непосредственно в ганглии (нервные узлы) отдельных обитателей колонии.

Практически все известные разновидности УБТК вооружались плазменным оружием (в качестве основной системы вооружения). Вероятно, это было каким-то образом обусловлено энергетикой и особенностями строения "улья"-носителя.

Более или менее достоверно установлено существование по крайней мере трех разновидностей УБТК:

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

**Альфа** или **"Страж"** - фактически, это вполне обычная боевая машина, ничем принципиально не отличающаяся от тяжелого варбота. Чаще всего такие УБТК использовались для патрулирования территории или штурмовки вражеских позиций.



### **УБТК-альфа ("Страж"):**

максимальная скорость. . . . 105 км/ч

### **Вооружение:**

Ракетная установка НУРС (2)

Скорострельность . . . . 0,5выс/с

Мощность . . . . . 1600 НР

Зона действия . . . . . 5 м

Дальность . . . . . 450 м

Плазменная пушка (2)

Скорострельность . . . 0,65 выс/с

Мощность . . . . . 750 НР

Зона действия . . . . . 5 м

Дальность . . . . . 250 м

**Бета** или **"Агрессор"** - разновидность тяжелого УБТК. Машины данного класса чаще всего применялись мятежниками для уничтожения баз противника или при взломе рубежей обороны (в качестве дополнительного средства усиления атакующих подразделений). Несмотря на мощное вооружение и высокую живучесть, беты не оказали существенного влияния на ход кампании: во-первых, их было довольно мало и, во-вторых, неповоротливые "ульи" становились легкой добычей правильно организованных средств ПВО.



## УБТК-бета ("Агрессор"):

максимальная скорость . . . . 90 км/ч

### Вооружение:

Ракетная установка НУРС (2)

Скорострельность . . . . 0,5 выс/с

Мощность . . . . . 2500 НР

Зона действия . . . . . 6 м

Дальность . . . . . 450 м

Плазменная пушка (2)

Скорострельность . . . до 4 выс/с

Мощность . . . . . 120000 НР

Зона действия . . . . . 45 м

Дальность . . . . . 400 м

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

**Гамма** или **"Разрушитель"** - сверхтяжелая и, вероятно, полужэкспериментальная модель УБТК. Как и бета, модель гамма была предназначена прежде всего для ликвидации укрепленных лагерей противника. Это была малоподвижная, но исключительно хорошо защищенная машина. Особенностью гаммы была своеобразная система самообороны - генератор долгоживущих самонаводящихся плазмоедов (которые больше известны, как "lazy-balls").



### **УБТК-гамма ("Разрушитель"):**

максимальная скорость . . . 70 км/ч

### **Вооружение:**

Плазменный генератор (2)

Скорострельность . . . 0,25 выс/с

Мощность . . . . . 2000 НР

Зона действия . . . . . 5 м

Дальность . . . . . 600 м

Плазменная пушка (2)

Скорострельность . . до 2.5 выс/с

Мощность . . . . . свыше 200000 НР

Зона действия . . . . . 60 м

Дальность . . . . . 600 м



### В Полезные советы молодым капитанам.

- Справочная информация и необходимые инструкции доступны в миссиях по нажатию клавиши **F1**
- Увеличивайте собственный контингент путем захвата нейтральных боевых роботов.
- Развивайте новые технологии и модернизируйте свои сооружения. Это позволит Вам строить более мощных боевых роботов и обеспечивать собственную базу необходимыми ресурсами для дальнейшего развития.
- Используйте систему авторемонта для восстановления характеристик боевого костюма, иначе Вы становитесь легкой добычей для боевых роботов противника и хищной фауны планет Лабиринта.
- Для ведения эффективного индивидуального боя постоянно следите за уровнем энергии систем вооружений вашего боевого костюма.
- Энергетический щит каждого из сооружений поможет Вам

укрыться от огня превосходящих сил противника. Эту тактику удобно использовать при захвате сооружений и атаке вражеских баз

- Для уничтожения мощных боевых машин противника следует заманивать их на территорию вашей базы, превращая противника в легкую мишень для орудий башни и бункера.
- Не оставляйте собственную базу без охраны, поскольку противник непременно попытается атаковать и захватить стратегически важные сооружения. При игре в командном (стратегическом) режиме оставляйте в резерве хотя бы одного легкого варбота для повторного захвата потерянных зданий, поскольку средние и тяжелые машины для выполнения этой задачи не предназначены. В противном случае Вам придется покинуть бункер и самостоятельно захватывать сооружения, вызывая огонь на себя и подвергая серьезному риску выполнение задач миссии.
- Не применяйте шаблонную тактику для выполнения различных боевых задач. Некоторые варботы противника значительно превосходят вас по

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

огневой мощи и боевой устойчивости.

- Наиболее полную информацию об игре и ответы на часто задаваемые вопросы можно найти на сайте **[www.parkan.ru](http://www.parkan.ru)** в разделе "Вопрос - Ответ"

## 9 Авторы.

### **Дизайн игры:**

Олег Костин

Никита Скрипкин

### **Руководители проекта:**

Олег Костин

Александр Округ

### **Главный программист:**

Виктор Мурогов

### **Программисты:**

Илья "Tank" Конюхов

Олег Овечкин

Иван Скрипкин

Евгений Агишев

Алексей Коржебин

### **Дизайнер миссий:**

Никита Герасимов

### **Художники:**

Олег Костин

Павел "ТВАРЬ" Федорчук

Григорий Елисеев

Дмитрий "MonsterDimka" Капустин

### **Дизайнер звуковых эффектов**

Олег Овечкин

### **Звукорежиссеры**

Кларк Клейман

Андрей Кудрявцев

### **Актеры**

Андрей Градобоев

Виктория Горбунова

Людмила Иванова

Павел Иванов

### **Композитор:**

Павел "Punishment" Стебаков

### **Организация тестирования и подготовка к изданию:**

Степан Зотов

### **Тестеры:**

Александр Шапкин

Андрей Сланин

Андрей Максимов

Григорий Айриян

Антон Старостенко

Павел "Punishment" Стебаков

Владимир Летяго

Сергей Ализарчик

Сергей "Ironweed" Чупраков

### **Бета-тестеры:**

Андрей Гордеев

Михаил Васин

Игорь Грачев

Дмитрий Баскаков

Дмитрий Готовцев

Дмитрий Нащекин

# **PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ.**

## **ЧАСТЬ 1.**

Андрей Иванов  
Сергей Таланов  
Андрей Цыганок  
Михаил Браккер  
Тимур Сулейманов  
Валерий Миленков  
Герман Андросов  
Игорь Лебединский  
Эльдар Абросимов  
Антон Рогозников

### **Пояснения к игре:**

Олег Костин  
Степан Зотов  
Илья Бабицкий

### **Отдельная благодарность:**

Алексей "Alex Lexel" Логачев

### **Дизайн буклета:**

Олег Костин  
Дмитрий "MonsterDimka" Капустин

### **Частичное участие:**

Владислав Суглобов  
Александр "Xepocid" Колосков  
Сергей Шульц  
Александр Табунов  
Максим Рюмин

### **Издание игры:**

Евгений Ломко

### **Продюсер:**

Никита Скрипкин